



**PERMAINAN ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL HIKMAH
KECAMATAN MEDAN DENAI
TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat dalam Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh :

IKA MUSLIMAH
NIM. 38.13.3.009

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PERMAINAN ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL HIKMAH
KECAMATAN MEDAN DENAI
TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

IKA MUSLIMAH
NIM. 38.14.3.009

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag
NIP. 19741111 200710 2 002

Pembimbing II

Ramadan Lubis, M. Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jln. Williem Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925. Fax. 6615683 Medan Estate 20731, email:ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Mototik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018” yang disusun oleh **Ika Muslimah** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

05 Juli 2018 M
21 Syawal 1439 H

dan telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Ketua

Dr. Khadijah, M. Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sekretaris

Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 19701231 19983 1 023

Anggota Penguji

1. Ramadan Lubis, M. Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

2. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 19701231 19983 1 023

3. Zulfahmi Lubis, M. Ag
NIP. 197703262005011006

4. Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag
NIP. 19741111 200710 2 002

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ika Muslimah

NIM : 38143009

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini I

Judul Skripsi : **PERMAINAN ENGKLEK DALAM
MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA
5-6 TAHUN DI RA AL HIKMAH KECAMATAN
MEDAN DENAI TAHUN AJARAN 2017/2018.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 25 Juni 2018
Yang membuat pernyataan



IKA MUSLIMAH
NIM. 38.14.3.009

Nomor : Surat Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi

Medan, 30 Mei 2018
Kepada Yth :
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Ika Muslimah
Nim : 38.14.3.009
Jurusan/Progran Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/SI
**Judul Skripsi : Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik
Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah
Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018.**

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.


Wassalamualikum Wr. Wb

PEMBIMBING I



Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag
NIP. 19741111 200710 2 002

PEMBIMBING II



Ramadan Lubis, M.Ag
NIP.19720817 200701 1 051

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang di berikan-Nya sehingga penulis skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak pula shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang di ridhoi Allah SWT.

Dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, maka dalam hal ini penulis menyusun skripsi yang berjudul : **“PERMAINAN ENKGLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL HIKMAH KECAMATAN MEDAN DENAI TAHUN AJARAN 2017/2018”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa moral maupun material.

Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yang paling teristimewa kepada kedua orang tua. Ayahanda tercinta **Agus Prayetno** dan Ibunda tercinta **Desty Riyanti**, atas doa, cinta dan kasih sayang, motivasi dan kepercayaan yang tak ternilai serta memberikan

dorongan moral dan material kepada penulis yang tak pernah putus hingga saat sekarang ini. Karena beliaulah skripsi ini dapat terselesaikan dan berkat cinta, kasih sayang dan pengorbanannyalah penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S1) di UIN SU. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga yang mulia. Aamiin.

2. Bapak **Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M. Ag.** selaku rector UIN Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. AmiruddinSiahaan, M. Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, Wakil Dekan dan para staf serta seluruh dosen yang telah berupaya meningkatkan situasi kondisi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag.** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta seluruh staf administrasi yang telah memberikan layanan maupun bimbingan dari mulai penulis duduk di bangku perkuliahan sampai menjelang penyelesaian studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
5. Ibu **Masganti Sitorus, M.Ag.** selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Ibu **Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag.** dan Bapak **Ramadan Lubis, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. Ibu **Rohani** yang sudah dianggap seperti orang tua sendiri terima kasih atas dukungan dan do'anya kepada penulis. Semoga Allah dapat menggantinya dengan keberkahan yang tak terhingga kepada kalian. Aamiin.
8. Ibu **Zulfitri Yanti, S.Pd**, selaku Kepala RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai beserta para Guru dan Staf karena telah banyak membantu memberikan banyak informasi kepada penuli sselama melakukan penelitian.
9. Untuk Abang saya **Satria** terima kasih atas dorongan moral dan material kepada penulis, yang tak bisa saya balas. Semoga Allah dapat menggantinya dengan keberkahan yang tak terhingga kepada kalian. Aamiin.
10. Adik-adik saya **Annisa Mursyidah** dan **Rahma lestari** terima kasih atas dukungan dan do'anya, yang tak bias saya balas kepada kalian. Semoga Allah dapat menggantinya dengan keberkahan yang tak terhingga kepada kalian. Aamiin.
11. Untuk sahabat-sahabat tersayang saya **Shollah Mustifah Dianti, Atika Hafsari, Rabiyyatul Awaliyah, Rizky Lestari, Aulia Rahma Arifin, Suryani, Nurun Najah, dan Puput**, kemudian sahabat jumbo kecil **Olla, Ulfa, Ummu**, sahabat inyu-inyu **Dila, Ilma, Adisah, Putri**, yang sama-sama berjuang dalam penyelesaian skripsi semoga kita sukses bersama, tidak hanya di dunia namun juga di akhirat, Aamiin.
12. Buat teman-teman saya di jurusan PIAUD stambuk 2014 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dari segi isi maupun dari tata bahasa dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini.

Medan, 07 Juni 2018

Penulis

Ika Muslimah

NIM. 38.14.3.009

ABSTRAK



Nama : Ika Muslimah
NIM : 38.14.3.009
Fak/Jur : FITK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag.
Pembimbing II : Ramadan Lubis, M. Ag.
Judul Skripsi : **Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018.**

Kata Kunci: Permainan, Engklek dan Motorik Kasar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai dengan berbagai masalah dan cara penyelesaiannya.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif dari data yang dihasilkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ialah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B RA Al Hikmah Medan Denai dengan jumlah anak 13 orang.

Hasil penelitian ini mengungkapkan dua temuan yaitu: 1) permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai sudah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan dan penilaian yang sudah dibuat. 2) Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai sudah berjalan dengan baik.

Pembimbing Skripsi I



Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag.
NIP. 19741111 200710 2 002

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. RumusanMasalah	4
C. TujuanPenelitian	4
D. ManfaatPenelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. PermainanBagiAnakUsiaDini	6
1. TeoriPermainanBagiAnakUsiaDini	6
2. Pengertian Permainan Tradisional	9
3. Jenis-Jenis Permainan Tradisional	10
4. Sejarah Permainan Tradisional	11
5. Cara Memainkan Permainan Tradisional Engklek	13
6. Aspek Yang Di Kembangkan Permainan Tradisional	14
7. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional	
Engklek dan Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	15

8. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Tradisional.....	16
B. Hakikat Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	17
2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	19
3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	20
C. Manfaat, Fungsi, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Permainan	24
1. Manfaat Permainan	24
2. Fungsi Permainan.....	25
3. Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Permainan.....	26
D. Penelitian yang Relevan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Disain Penelitian	29
B. Partisipandan Setting Penelitian	29
C. Pengumpulan Data	30
D. Analisis Data.....	35
E. Prosedur Penelitian	36
F. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data	40
BAB IV TEMUAN DAN HASIL PEMBAHASAN.....	41
A. Temuan Umum.....	41
B. Temuan Khusus.....	58
C. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA	71
-----------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
-----------------------------	--

DAFTAR TABEL

Tabel3.1 Lembar Observasi Anak (Permainan Engklek)	31
Tabel4.1 Keadaan Personil Sekolah.....	44
Tabel4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Al Hikmah.....	45
Tabel4.3 KurikulumRaudhatulAthfal Al Hikmah.....	48
Tabel4.4 Hasil Observasi Langsung	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Engklek

Lampiran 2 Daftar Wawancara Wawancara dengan kepala sekolah RA Al
Hikmah Kecamatan Medan Denai

Lampiran 3 Daftar Wawancara Wawancara dengan guru RA Al Hikmah
Kecamatan Medan Denai

Lampiran 4 Daftar Wawancara Wawancara dengan orang tua murid RA Al
Hikmah Kecamatan Medan Denai

Lampiran 5 Instrumen Penilaian Anak Dalam Permainan Tradisional Engklek
Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7 RPPH

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah fisik/motorik. Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi hingga dewasa. Pada umumnya umur dua tahun perkembangan fisiknya sudah cukup untuk menopang aktivitasnya seperti melempar, menendang, meloncat, dan sebagainya.¹

Perkembangan fisik adalah perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya, yang meliputi: perubahan ukuran badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus.

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, gerakan urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar (motorik kasar). Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah umur 5 tahun, terjadi perkembangan yang lebih besar dalam mengendalikan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil (motorik halus) yang

¹Asrul, Ahmad Syukri Sitorus, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 223.

digunakan untuk menganyam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat-alat.²

Dari pengertian motorik tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian pada jasmaniah (fisik) yang melibatkan gerakan urat syaraf, pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian gerak tersebut terjadi selama 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, pada saat itu anak dapat mengendalikan gerakan kasar dan gerakan halus. Karena perkembangan motorik merupakan bagian dari perkembangan jasmaniah (fisik), maka perkembangan fisik dan motorik namanya sering dipadukan menjadi fisik motorik. Motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan halus di dalam penelitian ini akan meningkatkan motorik kasar anak.

Motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari dan mendaki.³ Anak-anak biasanya membuat kemajuan yang pesat seperti: berlari, melompat yang melibatkan otot besarnya. Motorik kasar ialah mampu menggerakkan seluruh tubuhnya, maka dari itu motorik kasar sering dikatakan menggunakan otot-otot besar yang dimiliki seseorang.

Permainan Engklek ialah permainan yang melompati kotak satu ke kotak lainnya yang sebelumnya melemparkan batu ke dalam kotak yang sudah digambar di tanah atau semen setelah melempar batu kedalam kotak, anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya lalu anak melewatinya melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak satu nya dan muter balik untuk mengambil batu yang telah dilempar tersebut.

²Elizabeth B Hurlock, (1978), *Perkembangan Anak Jilid I*, Jakarta: Erlangga, h. 150.

³Khadijah, (2017), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h. 103.

Setelah melakukan observasi awal ternyata perkembangan motorik kasar anak di Raudhatul Athfal Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai, perkembangan motorik kasar anak-anak tersebut masih belum berkembang secara maksimal. Dikarenakan guru-gurunya disana hanya mengajarkan permainan balok, permainan lari-larian, prosotan, ayunan, jungkat-jangkit dan tidak banyak mengajarkan permainan-permainan yang lain, terutama permainan Engklek yang biasanya permainan ini sering dimainkan dan diajarkan. Padahal di dalam laporan perkembangan peserta didik sudah dijelaskan bahwa permainan tradisional itu seharusnya diajarkan atau dikembangkan kepada peserta didik, karena permainan tradisional Engklek ini sudah termasuk di dalam kurikulum pembelajaran di Raudhatul Athfal tersebut, yang dapat meningkatkan motorik kasar anak agar otot-otot mereka tidak kaku saat bermain.

Dengan menggunakan permainan Engklek dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dengan melakukan permainan ini dengan hati yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang maka penulis merasa penting untuk mengetahui masalah Anak Usia Dini dengan judul **“Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018”**.

B. Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian kualitatif, mempunyai fokus masalah penelitian yang telah ditentukan, agar pembahasan dalam penelitiannya tidak terlalu luas. Oleh karena itu, dengan melihat dari latar belakang yang telah terurai di awal maka fokus penelitian ini tentang Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018. Dari fokus penelitian tersebut, maka diuraikan beberapa pertanyaan yang akan dijawab pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai?
2. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui permainan Engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung dan menghambat permainan Engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- a. Secara konseptual hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam upaya memahami secara lebih jauh tentang permainan Engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.
- b. Sebagai khasanah keilmuan khususnya dalam hal permainan Engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai masukan kepada guru untuk lebih banyak lagi meningkatkan permainan tradisional tidak hanya Engklek di sekolah yang mereka ajarkan.
- b. Sebagai landasan empiris atau kerangka acuan bagi peneliti berikutnya yang sejenis dengan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Permainan Bagi Anak Usia Dini

1. Teori Permainan Bagi Anak Usia Dini

Piaget dalam Khadijah mengemukakan bahwa media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Misalnya: anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalikan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka akan tertawa dan merasa bangga. Permainan imajinasi dan permainan yang kreatif juga meningkatkan perkembangan kognitif.⁴

Sedangkan Scahaller dalam Khadijah mengemukakan bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang baik.

Adapun hadist yang memperbolehkan bermain/permainan sebagai berikut:

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ مُوسَى أَخْبَرَنَا هِشَامٌ عَنْ مَعْمَرٍ عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ ابْنِ
الْمُسَيَّبِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : بَيْنَا الْحَبَشَةُ يُلْعَبُونَ عِنْدَ النَّبِيِّ
صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ جَرَاهُمْ دَخَلَ عُمَرُ فَاهْوَى إِلَى الْحَصَى فَخَصَبُوهُمْ هَا فَقَالَ
(دَعْهُمْ يَا عُمَرُ). وَزَادَ عَلِيٌّ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرُ فِي الْمَسْجِدِ

⁴Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Mulya Sarana, h. 135-136.

Artinya : *Dari Abu Humairah r.a ujarnya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah SAW, tiba-tiba datang Umar Bin Khatab r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).*⁵

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan.

Ismail dalam Muthiah menyatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang meningkatkan aspek perkembangan anak. Permainan memungkinkan anak mempraktekkan potensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.⁶ Dalam kitab *Ihya Ulumiddin* Imam Al Ghazali berkata, ”seyogianyalah anak-anak itu sudah keluar dari sekolah untuk diperbolehkan bermain-main dengan permainan yang baik, di mana ia bisa beristirahat dari payahnya bersekolah. Sehingga dengan adanya permainan itu, mereka tidak merasa adanya kepayahan. Maka jikalau anak-anak itu dilarang dari bermain dan memaksa mereka untuk belajar, bisa menyebabkan hatinya mati, merusak kecerdasannya dan mengeruhkan kehidupannya, sehingga ia berusaha untuk melepaskan diri dari padanya.”⁷

⁵ Bukhari, (2000), *Al Jami' Al Shohih Al Bukhari*, Bairut : Dar Al Kutub Al Ilmiyah Jilid 3, h. 1063.

⁶Dian Muthia, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, h. 130.

⁷Moh. Zuhri, Muqoffin Mochtar, Muqorrobin Misbah, (1994), *Terjemah Ihya' Ulumiddin Jilid 5*, Semarang: CV. Asy Syifa', h. 180.

Ismail dalam Susanto mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan berhitung. Jadi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan berhitung.⁸

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan. Dengan demikian, ada pun ciri-ciri permainan sebagai berikut;

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, karena proses yang berputar ini dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
- d. Permainan juga ditandai oleh pengantrian yang tak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau di coba untuk datang pada klimaks tertentu.
- e. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuai atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- f. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.

⁸ Ahmad Susanto, (2012), *Perkembangan Anak Usia dini (Pengatur dalam Berbagai Aspeknya)*, Jakarta: Kencana, h. 129.

g. Aturan–aturan permainan membatasi bidang permainannya.

Dalam masyarakat yang masih menunjang prinsip kekeluargaan dan keakraban antara sesama anggota masyarakat, banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman rumah. Seperti berlarian, duduk melingkar dan berkelompok memainkan permainan. Beberapa permainan ini tercipta di masa lalu dan disebut sebagai permainan tradisional.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun temurun. Jadi permainan tradisional ialah permainan yang kegiatannya menyenangkan hati, menggunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan.⁹ Rachmawati menyatakan permainan tradisional ini akan mengasah kemampuan otak, kemampuan membuat strategi, sikap mudah bersosialisasi, dan membangun EQ. Permainan tradisional lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal.¹⁰

Permainan tradisional merupakan alat bermain yaitu sudah ada sejak zaman dulu dan diwariskan secara turun temurun. Pada umumnya permainan tradisional merupakan bentuk kreativitas seseorang karena permainan ini biasanya dibuat dengan bahan yang ada disekitar kita.

⁹Iswinarti, (2010), *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Usia Sekolah Dasar*, Jurnal Humanity, 6, 1-41.

¹⁰Rachmawati, Yeni, dkk, (2011), *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Kencana, h. 6.

James Danandjana dalam Achroni menyatakan permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.¹¹

Pendapat para ahli diatas maka disimpulkan permainan tradisional adalah permainan dari zaman dahulu yang berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia dan sering dimainkan oleh anak-anak sewaktu mereka kecil yang dapat memberikan kesenangan, dan petualangan.

3. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Seiring dengan penambahan usia anak, pengenalan atas jenis-jenis permainan terhadap anak juga kian beragam. Mereka juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu, dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dengan melakukan permainan ini dengan hati yang menyenangkan.

Adapun jenis-jenis permainan tradisional diantaranya ialah:

- a. Lompat tali, engklek, congklak, dan tebak-tebakan. Permainan ini selain membantu mengembangkan logika dan fisik anak seperti berhitung, juga mengembangkan kemampuan fisik dan bersosialisasi anak.¹²

¹¹ Keen Achroni, (2012), *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Javalitra, h. 45.

¹² Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media perintis, h.143.

- b. Permainan petak umpet, petak jongkok, gobak sodor, dan benteng-bentengan.
Selain melatih anak bersosialisasi, permainan-permainan ini juga melatih kecerdasan spasial anak. Terlebih lagi, permainan ini juga bisa dijadikan salah satu bentuk olah raga.
- c. Ajang-ajangan/dagangan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, enggrang, bola sodok, sepak takraw dan calung. Jenis permainan ini akan membantu perkembangan kecerdasan natural anak karena anak diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Permainan-permainan tradisional diatas atau outdoor games sering sekali menurut pandangan masyarakat bahwa permainan tersebut kotor dan akan menyebabkan penyakit karena bermain di luar rumah. Padahal permainan ini, merupakan suatu permainan yang lebih memungkinkan pertumbuhan anak menjadi lebih seimbang. Tapi terkadang sebaliknya orang tua lebih suka membelikan anak-anaknya permainan software, komputer atau televisi untuk menghibur anak-anaknya tersebut, dan permainan-permainan tradisional seperti engklek lah yang paling sering di jadikan permainan sehari-hari.

4. Sejarah Permainan Tradisional Engklek

Sejarah permainan ini berasal dari Roma Italia, permainan ini disebut permainan *Hopscotch* yang mempunyai arti *Hop* (melompat atau lompat) dan *scotch* (garis-garis yang berada di dalam permainan tersebut). Awalnya di Roma permainan Sondah/Engklek/*Hopscotch* ini digunakan untuk latihan perang para tentara Roma di daerah Great North Road (perjalanan untuk penjajah daerah dari Glowgrow, Skotlandia ke Inggris) karena permainan ini dibuat lebih luas yaitu

lebih dari 100 kaki (31 meter) panjangnya.¹³ Permainan ini digunakan untuk melatih kecepatan, kekuatan dan stamina tentara Roma sambil membawa perlengkapan perang.

Permainan ini disebut juga dengan *sunda manda* yang diyakini mempunyai nama asli “Zondag Maandag” yang merupakan bahasa Belanda, berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional Engklek masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa menjajahi Indonesia. Diyakini pada masa itu penjajah membawa masuk permainan Engklek ke Indonesia.

Permainan Engklek ditemukan diberbagai wilayah Indonesia.¹⁴ Permainan Engklek atau *sondah* adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini ada di daerah Jawa Barat dan dari luar Jawa.¹⁵ Permainan *Sonlah/Sondah* merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya.¹⁶ Permainan *Ingkling* adalah permainan lompat-lompat kotak dengan satu kaki dan berhenti dengan dua kaki pada kotak-kotak tertentu.¹⁷

Dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya “Engklek”. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain Engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Engklek bisa juga dimainkan lebih dari 1 anak saja dan bisa juga dimainkan

¹³ Megarisna, “7 Permainan Unik Dunia Seperti di Indonesia “, dalam artikel [http://7PermainanUnikDuniaSepertiDiIndonesia – E-Book Info.html](http://7PermainanUnikDuniaSepertiDiIndonesia-E-BookInfo.html). Diakses Pada Tanggal 21 Januari Pukul 18.07 WIB.

¹⁴ Keen Achroni, (2012), *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Pranada Media Group, h. 51.

¹⁵ Ami Rahmawati, (2009), *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*, Bandung: Sandiarta Sukses, h. 10.

¹⁶ Euis Kurniati, (2016), *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 91.

¹⁷ Ari Wulandari, (2012), *Kisah 1001 Game/Permainan Paling Seru Di Dunia*, Jakarta: PT. Grasindo, h. 131.

secara beregu. Biasanya untuk permainan beregu akan dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari beberapa anak. Tempat bermainnya juga tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.¹⁸

5. Cara Memainkan Permainan Engklek

Permainan Engklek merupakan permainan rakyat yang dapat dimainkan di lapangan dan di halaman rumah, jalan serta teras rumah. Permainan ini bisa dilakukan sendiri, dua orang ataupun lebih dari dua orang, apabila permainan ini dilakukan lebih dari satu orang maka permainan Engklek tersebut dimainkan secara bergantian.

Sebelum bermain terlebih dahulu menggambar bentuk Engklek nya setelah sudah digambar masing-masing peserta mencari gacuk atau batu yang akan di lempar pada kolom-kolom kosong digambar tersebut. Lalu menentukan siapa yang main, terlebih dahulu dilakukan undian dengan cara suit, yang menang suit itulah yang main duluan.

Pemain pertama berdiri dekat dengan garis, lalu masing-masing melempar gacuk/batu pada kotak nomor satu. Apabila gacuk/batunya berada ditengah kotak, permainan dilanjutkan dengan melompati kotak pertama dengan cara engklek (satu kaki) ke kotak kedua, kemudian ke kotak-kotak selanjutnya lalu balik lagi ke awal tetapi pada saat sudah berada di kotak pertama sebelum melompati kotak pertama ambillah gacuk/batu tersebut di dalam kotak barulah melompati kotak pertama.

¹⁸Sri Mulyani, (2013), *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Punlishing, h. 46.

Lakukan kegiatan ini secara bergantian tetapi ketika nanti gacuk/batu berada di garis kotak maka lawan yang main. Siapa pemain yang lebih dahulu menyelesaikannya, itulah yang menjadi pemenang.

6. Aspek Yang Di Kembangkan Permainan Engklek

Aspek dari perkembangan Engklek yang dapat dikembangkan yaitu:

- a. Kognitif
Dalam permainan Engklek, anak dapat mengenali jumlah setiap langkah yang dilakukan sehingga anak tahu berapa langkah dia ketika bermain permainan Engklek. Anak mampu menganalisis di ada berapa orang temannya yang bermain.
- b. Bahasa
Dalam permainan Engklek, anak dapat melatih bahasa anak ketika bersorak dan berdiskusi pada saat menentukan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya saat menunggu giliran.
- c. Sosial emosional
Dalam permainan Engklek ini anak dilatih untuk mengikuti aturan yang ada dalam permainan tersebut, serta belajar mengambil giliran sesuai dengan urutan dalam beberapa permainan dan kekompakkan.
- d. Perkembangan fisik
Dalam permainan Engklek, anak dilatih untuk menggerakkan seluruh tubuhnya dengan menyenangkan, menjaga keseimbangan, dan dapat meningkatkan kekuatan serta kelenturan otot-otot mereka agar otot mereka tidak kaku dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa aspek yang dikembangkan permainan Engklek adalah: kognitif, bahasa, sosial emosional, perkembangan fisik yang dapat mengembangkan kemampuan motorik anak dalam permainan Engklek tersebut. Dalam kegiatan permainan Engklek yang merujuk terhadap perkembangan motorik kasar anak. Karena otot-otot anak akan bergerak semuanya ketika ia bermain dengan permainan Engklek. Disitulah terlihat perkembangan motorik kasar anak akan berkembang jika anak sering dilatih untuk melakukan gerakan-gerakan motorik kasar anak.

7. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Engklek dan Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Ada beberapa nilai-nilai pendidikan dalam permainan Engklek dan pengembangan motorik kasar anak usia dini sebagai berikut:

a. Nilai Kepemimpinan

Nilai kepemimpinan dapat dilihat ketika menentukan siapa yang menjadi pemain pertama dalam regu dan memberitahukan teman-teman yang belum gilirannya untuk mengatur barisan atau menenangkan pemain lainnya.

b. Nilai Kerjasama

Nilai kerjasama ditunjukkan secara tidak langsung ketika mengarahkan gacuk kedalam kotak atau ketika memberi arahan melompat bersama-sama.

c. Nilai Kedisiplinan

Transfer nilai pada permainan tradisional terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main, mampu memfasilitasi anak untuk membereskan mainannya.

d. Nilai Pendidikan/ Terkandung Dalam Tanggung Jawab

Nilai ini dapat dilihat ketika pemain bertanggung jawab kalau gacuknya di garis kotak atau mendorong-dorong temannya ketika ingin memulai main.

e. Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan. Gerakan-gerakan dari beberapa permainan seperti: melompat berlari, berjalan dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik.

Dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain pengembangan motorik dan sentivitas anak dapat dikembangkan oleh sekolah, guru, dan aktivitas fisik lainnya yang dapat dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.¹⁹

8. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Terdapat beberapa kelebihan yang biasa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Adapun kelebihan permainan tradisional akan diuraikan, sebagai berikut:

- a. Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
- b. Permainan tradisional memiliki nilai kompetisi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- c. Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai-nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai

¹⁹Bambang Sujiono dkk, (2010), *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 23-24.

moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan lain-lain.²⁰

- d. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan prestasi, dan taat pada aturan.²¹

Adapun kekurangan dari permainan tradisional lainnya sebagai berikut:

- 1) Tempat atau lahan yang semakin sulit di temukan, dikarenakan banyaknya pemukiman penduduk, 2) Karena umur permainan yang tua yang menjadikan permainan ini tidak dikenal, 3) Pada saat proses permainan berlangsung dulu sering muncul berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar.²²

B. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.²³

²⁰ Euis Kurniaati, (2016), *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 23-25.

²¹ Novi Mulyani, (2016), *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press, h. 49.

²² Euis Kurniaati, (2016), *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 26-28.

²³ Yuliani Nuraini Sujiono, (2009), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, h. 5.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa.²⁴

Anak usia dini ialah anak-anak yang selalu memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi sangat tinggi. Sayangnya, banyak orang tua tidak mengenali dan memahami kemampuan pada anak.²⁵ Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.²⁶

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa anak usia dini adalah individu-individu yang usianya mulai dari nol sampai 6 tahun, juga anak usia dini ialah anak yang unik yang akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Pada usia nya yang dini masa yang paling penting dalam masa perkembangannya, baik secara fisik, mental maupun spiritual.

2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan

²⁴ H.E. Mulyasa, (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 16.

²⁵ Danar Santi, (2009), *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, Jakarta Barat: PT Indeks, h. 73-74.

²⁶ M. Fadlillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 21.

spinal cord. Ciri-ciri motorik anak melalui empat tahap: (1) Gerakan-gerakannya tidak disadari, tidak sengaja dan tanpa arah. Gerakan anak pada masa ini semata-mata hanya dikarenakan adanya dorongan dari dalam. Misalnya: memasukkan tangan ke mulut, mengedipkan mata dan gerak-gerak lain yang tidak disebabkan oleh rangsangan dari luar, (2) Gerakan anak bersifat khas, artinya gerakan yang timbul disebabkan oleh perangsang yang tidak sesuai dengan rangsangannya. Misalnya: Jika anak diletakkan suatu benda di tangannya, maka benda itu dipegangnya tidak sesuai dengan kegunaan benda tersebut,²⁷ (3) Gerakan dilakukan anak dengan masal. Artinya hampir seluruh tubuhnya ikut bergerak untuk mereaksi perangsang yang datang dari luar. Misalnya: bila anak diberikan sebuah bola, maka bola itu harus diterima dengan kedua tangan dan kakinya sekaligus, dan (4) Gerakan anak disertai dengan gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Perkembangan motorik meliputi: motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Contohnya: kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya: kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

²⁷Masganti Sitorus dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing, h. 88-89.

3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).²⁸

Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan diri yang terjadi pada tubuh. Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan dengan sendirinya. Misalnya: seorang anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk disebuah kursi.²⁹

Dalam peraturan menteri pendidikan nasional Nomor 58 tahun 2009 landasan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan.³⁰ Perkembangan daerah sensorik dan motorik pada konteksnya yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang dan otot mereka semakin kuat, dan kapasitas paru mereka semakin besar memungkinkan

²⁸ Sumantri, (2015), *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, h. 47.

²⁹ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, (2010), *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini Paud*, Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, h. 132.

³⁰ Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, *Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan*, Jakarta: Eka Jaya.

mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh, dan lebih baik.

Di dalam Al Qur'an dijelaskan mengenai perkembangan fisik anak dalam Al-Qur'an Surah Al-Mu'minin ayat 12-14 yang berbunyi:

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِّن طِينٍ ﴿١٢﴾ ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾ ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا ﴿١٤﴾ فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أُنشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ۚ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٥﴾

Artinya: “Dan sungguh, Kami telah menciptakan manusia dari sari pati (berasal) dari tanah. Kemudian Kami menjadikannya air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim). Kemudian, air mani itu Kami jadikan sesuatu yang melekat, lalu sesuatu yang melekat itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian, Kami menjadikannya makhluk yang (berbentuk) lain. Maha suci Allah, pencipta yang paling baik.”³¹

Dalam tafsir surah Al-Mukminun ayat 12-14 dijelaskan proses kejadian manusia yang diuraikan dalam proses tersebut yang membuktikan perlunya beriman dan tunduk kepada Allah sang pencipta, serta keharusan mengikuti jejak-jejak orang mukmin. Dan sesungguhnya kami bersumpah bahwa kami telah menciptakan manusia, yakni jelas manusia yang kamu saksikan, bermula dari suatu saripati yang berasal dari tanah, kemudian kami menjadikannya yakni saripati itu nuthfa yang yang disimpan dalam tempat yang kokoh, yakni rahim

³¹Departemen Agama RI, (2011), *Al Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Bintang Indonesia, h. 342.

ibu. Kemudian kami ciptakan yakni jadikan nuthfah itu ‘alaqah kemudian kami ciptakan yakni jadikan, alaqah itu mudhghabah lalu kami ciptakan yakni jadikan alaqah itu mudgha yang merupakan sesuatu yang kecil serat daging, lalu kami ciptakan yakni jadikan mudghabah itu tulang belulang lalu kami bungkus tulang belulang itu dengan daging.

Kemudian kami mewujudkannya yakni tulang yang terbungkus daging itu menjadi daging, setelah kami meniupkan ruh ciptaan kami kepadanya-makhluk lain dari pada yang lain yang separuhnya berbeda dengan makhluk-makhluk lain. Maka maha banyak yang memberikan keberkahan yang tercurah dari Allah pencipta yang terbaik. Kemudian kamu wahai anak cucu adam sekalian yakni sesudah melalui proses tersebut dan ketika kamu berada di pentas bumi ini. Maka ada beberapa proses dari bayi, anak kecil, remaja, dewasa, tua dan pikun, benar-benar kamu akan mati baik pada masa pikun maupun sebelumnya. Kemudian setelah kamu mati dan di kuburkan akan dibangkitkan dari kubur kamu untuk dimintai pertanggung jawaban, lalu masing-masing kami beri balasan dan ganjaran.³²

Ayat ini menjelaskan mengenai perkembangan fisik manusia terjadi melalui beberapa tahap, yang diawali dari sari pati tanah lalu menjadikannya air mani dan dijadikan sesuatu yang melekat menjadi segumpal daging kemudian di jadikan tulang belulang di bungkus dengan daging hingga menjadi makhluk yang bernama manusia.

Selanjutnya perkembangan fisik juga dijelaskan dalam hadits sebagai berikut:

³²Quraish Shihab, (2002), *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta: Lentera, h. 165-166.

عَنِ ابْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: حَدَّثَنَا رَسُولُ اللَّهِ ﷺ. وَهُوَ الصَّادِقُ الْمَصْدُوقُ; إِنَّ أَحَدَكُمْ لَيُجْمَعُ خَلْقُهُ فِي بَطْنِ أُمِّهِ أَرْبَعِينَ يَوْمًا نُطْفَةً، ثُمَّ يَكُونُ عَلَقَةً مِثْلَ ذَلِكَ، ثُمَّ يَكُونُ مُضْغَةً مِثْلَ ذَلِكَ، ثُمَّ يُرْسَلُ إِلَيْهِ الْمَلَكُ فَيَنْفُخُ فِيهِ الرُّوحَ، وَيُؤَمَّرُ بِأَرْبَعِ كَلِمَاتٍ: رِزْقِهِ، وَأَجَلِهِ، وَعَمَلِهِ، وَهَلْ هُوَ شَقِيٌّ أَوْ سَعِيدٌ - الحديث رواه أحمد.

Artinya: “ Dari Ibnu Mas’ud RA, ia berkata : Telah bersabda kepada kami Rasulullah SAW – Beliau adalah orang yang jujur dan terpercaya; “Sesungguhnya seorang diantara kamu (setiap kamu) benar-benar diproses kejadiannya dalam perut ibunya selama 40 hari berwujud air mani; kemudian berproses lagi selama 40 hari menjadi segumpal darah; lantas berproses lagi selama 40 hari menjadi segumpal daging; kemudian malaikat dikirim kepadanya untuk meniupkan roh kedalamnya; lantas (sang janin) itu ditetapkan dalam 4 ketentuan : 1. Ditentukan (kadar) rizkinya, 2. Ditentukan batas umurnya, 3. Ditentukan amal perbuatannya, 4. Ditentukan apakah ia tergolong orang celaka ataukah orang yang beruntung“ (HR Ahmad).

Pada masa kanak-kanak perkembangan fisik terjadi pada semua bagian tubuh dan fungsinya. Seperti perkembangan kemampuan motoriknya, khususnya motorik kasarnya yang berupa kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar.

Adapun gerak motorik kasar anak yaitu: (1) Merayap, (2) Merangkak, (3) Berdiri, (4) Memanjat, (5) Berjalan, (6) Berlari, (7) Menendang, (8) Menangkap, (9) Melompat, (10) Meluncur, (11) Melempar, (12) Memukul, (13) Mencengkram.³³

³³Richard Decaprio, (2013), *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, Jakarta: Diva Press, h. 40.

Pada usia 5-6 tahun kecepatan berlari anak mencapai kecepatan 12 kaki permenit. Melompat dengan tepat dan melangkah dengan irama, dan menaiki roda dua dengan lancar. Anak juga mulai berani memanjat dengan cepat dan lancar dengan kaki bergantian.³⁴ Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan untuk mendukung motorik kasar anak misalnya; (1) Berjalan dengan berbagai gerakan, (2) Mencari jejak, (3) Berjalan seperti binatang, (4) Berjalan naik turun tangga, (5) Berbaris, melangkah, berjinjit, berjalan seperti gerakan kuda lari, (6) Berlari seperti pecutan kuda, (7) Berjalan di tempat, (8) Lompatan kangguru, (9) Melompat dengan trampoline kecil, (10) Melompat seperti katak, (11) Berjalan dengan papan tiitpan maju, mundur, ke samping membawa benda, (12) Mengambil dan meletakkan kepingan dari mangkuk, (13) Bermain terowongan, (14) Bermain kursi ditutup selimut, (15) Menginjak alas dengan berbagai bahan seperti: kartun/plastik bekas telur, kain perca, potongan gelas aqua, sabut kelapa, (16) Mengelompokkan barang-barang kemulut harimau, (17) Kursi bermusik, (18) Bermain dengan aturan untuk 3 tahun keatas, (19) Hula hop, senam dan lagu, (20) Bermain outdoor, (21) Menggulung, menendang, melempar, melompat, menangkap.

C. Manfaat, Fungsi, dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Permainan

1. Manfaat Permainan

Permainan memiliki manfaat dalam perkembangan anak. Maka inilah manfaatnya sebagai berikut: (1) Secara fisik anak menjadi terampil, cekatan, tangkas, dan dinamis, (2) Permainan berguna menumbuhkan kemampuan

³⁴Masganti Sitorus, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak usia Dini Jilid I*, Medan: Perdana Publishing, h. 93.

sosialisasi pada anak, (3) Mampu mengembangkan kemampuan dan potensi anak, (4) Untuk mengembangkan emosi anak.³⁵

Manfaat permainan secara umum untuk mengembangkan kreativitas dalam ide pelajaran, meningkatkan kemampuan sosial, empati, kinestetik, natural, bahasa, inisiatif, kreatif, dan menjaga kesehatan.³⁶

Manfaat permainan bagi anak dapat membantunya dalam mengetahui dunia yang ada disekitarnya, mengetahui bagaimana melaksanakan sesuatu, memecahkan persoalan (*problem solving*).³⁷

Manfaat permainan dapat disimpulkan bahwa permainan ini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti motorik, bahasa, sosial, kognitif, menghemat biaya dan membuat anak gembira.

2. Fungsi Permainan

Dalam permainan, yang paling menonjol sudah pasti adalah fungsi rekreasinya. Fungsi ini menjadi sangat penting bagi masyarakat yang tinggal di daerah yang kurang mempunyai hiburan lain kecuali permainan dan kegiatan kesenian. Fungsi lain dari permainan tradisional adalah sebagai media belajar, hal ini penting terutama bagi anak-anak. Permainan bertanding yang sifatnya keterampilan fisik misalnya, berfungsi untuk mengembangkan kecekatan gerak otot-otot para pemain. Permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya pikir. Selanjutnya, permainan tradisional juga memiliki fungsi pedagogi yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa untuk menjadi orang yang berjiwa sportif. Semua fungsi-fungsi tersebut dapat disimpulkan semua fungsi untuk menyiapkan anak-anak agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.³⁸

³⁵Diana Mutiah, (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 91.

³⁶Eka Rahmawati, (2010), *Bermain Asyik Permainan Tradisional*, Jakarta: Multi Kreasi, h. 111.

³⁷Muhammad Subhi Abdussalam, (2014), *Anakku Hebat Penuh Bakat (Menemukan Potensi dan Bakat Anak Sejak Usia Dini)*, Solo: Tayiba Media, h. 125.

³⁸James Danandjaja, (1994), *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan lain-lain Cetakan ke IV*, Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti, h. 181.

Adapun fungsi lain sebagai berikut : (1) Untuk memperluas interaksi sosial serta dapat mengembangkan keterampilan sosial, (2) Dapat meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan keterampilan motorik halus, (3) Membantu dalam pembentukan kepribadian dan emosi anak, (4) Mengajarkan anak untuk mematuhi aturan-aturan dalam permainan.³⁹

3. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Permainan

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya: 1) Kesehatan, Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan membutuhkan banyak energi, 2) Intelegensi, Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Artinya anak yang cerdas lebih suka dengan permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak, serta dapat merangsang daya berfikir anak tersebut. Misalnya: Permainan drama, 3) Jenis Kelamin, Anak perempuan sedikit melakukan permainan yang banyak menghabiskan energi, misalnya: Memanjat, berlari, atau kegiatan fisik lainnya. Sedangkan anak laki-laki lebih banyak melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan bertingkah lemah lembut dan halus sedangkan anak laki-laki kasar dalam bertindak, 4) Lingkungan, Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang kasih sayang dengan orang tuanya maka akan berdampak buruk bagi perkembangan sosialnya maupun psikologinya, 5) Status Sosial Ekonominya, Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang memiliki status sosial ekonominya yang lebih tinggi maka permainan lebih lengkap dan tersedia dibandingkan anak yang dibesarkan di lingkungan yang status sosialnya lebih rendah maka permainannya tidak lengkap dan tersedia.⁴⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, faktor-faktor yang mempengaruhi permainan adalah kesehatan, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, dan status sosial ekonominya. Karena faktor-faktor ini sangat

³⁹Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media perintis, h. 152.

⁴⁰Slamet Suyanto, (2005), *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, h. 20-21.

mempengaruhi terhadap perkembangan motorik kasar anak dalam permainan tradisional.

4. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian relevan yang sama dengan judul penelitian saya yaitu:

1. Penelitian oleh Komang Trisna Mardayani, Luh Putu Putri Mahadewi, Mutiara Magta, di dalam jurnal ini penelitiannya dilaksanakan dalam dua siklus, data dikumpulkan adalah mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan menerapkan permainan tradisional Engklek. Data yang dimaksud berupa observasi dari kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional Engklek.⁴¹ Sedangkan kalau penelitian saya hanya melihat apakah di dalam sekolah tersebut memiliki peran permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak, betul tidak meningkatkan motorik kasarnya dan data yang saya peroleh melalui participant observasi, wawancara dan dokumentasi.
2. Penelitian oleh Darmayeti, Busri Endang dan Halida, Pada saat bermain anak-anak lakukan hampir setiap harinya. Peningkatan yang terjadi tanpa setelah melakukan permainan Engklek anak menjadi berani yang tadinya tidak bisa melompat dengan baik setelah melakukan berulang-ulang anak tersebut bisa dan berhasil melakukan kegiatan tersebut.⁴² Penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian saya dikarenakan penelitian ini ingin melihat meningkat

⁴¹ Komang Trisna Mardayani, Luh Putu Putri Mahadewi, Mutiara Magta, (2016), *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi*, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 No.-Tahun 2016.

⁴² Darmayeti, Busri Endang, Halida, (2013), *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PG, PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.

atau tidak motorik kasar anak melalui permainan tradisional Engklek kalau penelitian saya hanya melihat sudah meningkat atau tidak dan apakah permainan engklek diterapkan di RA tersebut atau tidak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Disain Penelitian

Pendekatannya penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Karena data yang dikumpulkan berupa dokumentasi gambar, kata-kata dan bukan bentuk angka hal itu karena disebabkan penerapan metode kualitatif.⁴³ Dalam hal ini penelitian kualitatif adalah penelitian tentang kehidupan seseorang, cerita, perilaku, dan juga tentang fungsi organisasi. Gerakan sosial atau hubungan timbal balik.⁴⁴

Bahwa dapat disimpulkan prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif tentang orang melalui tulisan atau kata-kata yang diucapkan dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini merujuk pada penelitian yang luas terhadap data deskriptif yang berbentuk kata-kata dari orang-orang yang diobservasi secara lisan maupun tulisan.

B. Partisipan dan setting penelitian

Partisipan penelitian ini diambil dari guru dan peserta didik usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai T.A. 2017-2018 yang berjumlah 13 anak. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Hikmah jalan Pinguin 12 Perumnas Mandala Kecamatan Medan Denai.

⁴³Lexy J. Maleong, (2011), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung; PT Remaja Rosdakarya, h. 26

⁴⁴Salim dan Syahrur, (2015), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Citapustaka Media, h. 41-45.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Agar data yang dikumpulkan baik dan benar, instrument pengumpulan datanya pun harus baik juga, Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi yang mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan dalam fokus penelitian ini.

1. Pengamatan(observasi)

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan berperan serta (*Participant Observation*), ingin mengetahui perilaku subjek. Observasi yang berperan serta pada dasarnya mengadakan pengamatan dan mendengar secara cermat. Observasi ini bertujuan sebagai landasan guru yang langsung berperan dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam percakapan antara dua orang atau lebih secara lisan bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi atau keterangan.⁴⁵ Pada penelitian ini saat mewawancarai kepala sekolah, guru, dan orang tua murid dilakukan secara terbuka. Cara ini digunakan untuk mendapatkan data yang jelas dan konkret tentang peran permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai. Kegiatan wawancara harus dilakukan secara mendalam demi mendapatkan data yang lengkap dan akurat sesuai dengan yang dibutuhkan.

⁴⁵Cholid Narbuko, Abu Achmadi, (2008), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 83.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya: catatan harian, sejarah kehidupan (histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan.⁴⁶

Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto gambar hidup sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya: karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.⁴⁷

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tertulis dan foto tentang gambaran umum yang berkaitan dengan pelaksanaan peran permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak.

Data-data yang terkait dengan objek penelitian maka yang didokumentasikan seperti: foto pada saat dilakukan permainan, foto pada saat guru sedang mencontohkan permainan, foto pada saat suit untuk menentukan siapa yang main pertama dan gambar Engklek juga gacuknya.

Tabel. 3.1.
Lembar Observasi Anak (Permainan Engklek)

Nama Anak:.....

Hari/ Tanggal:.....

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Berjingkat	Kakinya menekuk 90 derajat atau	Anak belum mau menekuk kakinya 90	Anak mulai mau menekuk kakinya 90 derajat dengan	Anak sudah mampu menekuk kakinya 90 derajat	Anak sudah mampu menekuk kakinya 90 derajat

⁴⁶Suharsimi Arikunto, (2013), *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta; Rineka Cipta, h. 274.

⁴⁷Sugiono, (2013), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung; Alfabeta, h. 329.

		kurang	derajat.	bantuan guru.	tapi masih belum lancar	dengan lancar dan benar.
		Paha sejajar dengan permukaan tanah	Anak belum mampu mensejajarkan pahanya dengan permukaan tanah.	Anak mulai mampu mensejajarkan pahanya dengan permukaan tanah	Anak sudah mampu mensejajarkan pahanya dengan permukaan tanah tanpa bantuan guru	Anak sudah mampu mensejajarkan pahanya dengan permukaan tanah dengan benar dan lincah.
		Tubuh tegak	Anak belum mampu tumbuh tegak.	Anak mulai mampu menegakkan tubuhnya.	Anak sudah mampu menegakkan tubuhnya tanpa bantuan guru.	Anak sudah mampu menekukkan lengan di bagian siku sambil memegang pinggang dengan benar dan lincah
		Lengan menekuk di bagian siku sambil memegang pinggang	Anak belum mampu menekukkan lengan di bagian siku sambil memegang pinggang	Anak mulai mampu menekukkan lengan di bagian siku sambil memegang pinggang.	Anak sudah mampu menekukkan lengan di bagian siku sambil memegang pinggang tanpa bantuan	Anak sudah mampu menekukkan lengan di bagian siku sambil memegang pinggang dengan benar dan

			g.		guru.	lincah.
		Mampu berjingkat dua kali berturut-turut	Anak belum mampu berjingkat dua kali berturut-turut.	Anak mulai mampu berjingkat dua kali berturut-turut.	Anak sudah mampu berjingkat dua kali berturut-turut tanpa bantuan guru.	Anak sudah mampu berjingkat dua kali berturut-turut dengan lincah dan benar.
2.	Melempar	Saat melempar gacuk lengan arah ke depan	Anak belum mampu melempar gacuk ke arah depan.	Anak mulai mampu melempar gacuk ke arah depan.	Anak sudah mampu melempar gacuk ke arah depan tanpa bantuan guru.	Anak sudah mampu melempar gacuk ke arah depan dengan lincah dan benar.
		Gerakan seperti membuang dari atas ke bawah	Anak belum mampu mengerjakan gerakan seperti membuang dari atas ke bawah.	Anak mulai mampu mengerjakan gerakan seperti membuang dari atas ke bawah.	Anak sudah mampu mengerjakan gerakan seperti membuang dari atas ke bawah tanpa bantuan guru.	Anak belum mampu mengerjakan gerakan seperti membuang dari atas ke bawah dengan lincah dan benar.

		Jari – jari membuka ke arah tujuan	Anak belum mampu membuka jari-iari ke arah tujuan.	Anak mulai mampu membuka jari-iari ke arah tujuan.	Anak sudah mampu membuka jari-iari ke arah tujuan tanpa bantuan guru	Anak sudah mampu membuka jari-iari ke arah tujuan dengan lincah dan benar.
		Badan condong ke depan	Anak belum mampu mencondongkan badan ke depan.	Anak mulai mampu mencondongkan badan ke depan.	Anak sudah mampu mencondongkan badan ke depan tanpa bantuan guru.	Anak sudah mampu mencondongkan badan ke depan dengan lincah dan benar.
		Kaki tetap diam	Anak belum mampu mendiamkan kakinya untuk tetap ditempat .	Anak mulai mampu mendiamkan kakinya untuk tetap ditempat.	Anak sudah mampu mendiamkan kakinya untuk tetap ditempat tanpa bantuan guru.	Anak sudah mampu mendiamkan kakinya untuk tetap ditempat dengan lincah dan benar.
3.	Keseimbangan	Berjingkit dengan satu kaki	Anak belum mampu berjingkit dengan satu kaki.	Anak mulai mampu berjingkit dengan satu kaki.	Anak sudah mampu berjingkit dengan satu kaki tanpa bantuan guru.	Anak sudah mampu berjingkit dengan satu kaki dengan lincah dan benar.
		Mendara	Anak	Anak	Anak	Anak

		t dengan kedua kaki secara seimbang	belum mampu mendarat dengan kedua kaki secara seimbang.	mulai mampu mendarat dengan kedua kaki secara seimbang.	sudah mampu mendarat dengan kedua kaki secara seimbang tanpa bantuan guru.	sudah mampu mendarat dengan kedua kaki secara seimbang dengan lincah dan benar.
--	--	-------------------------------------	---	---	--	---

Skala Penilaian :

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

D. Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu proses mengorganisasikan dengan mengurutkan data ke dalam kategori dan satuan uraian dasar. Sehingga, dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan atau analisis data.

Setelah data dikumpulkan dari lokasi penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi maka dilakukan pengelompokan dan pengurangan yang tidak penting. Setelah dilakukan analisis penguraian dan penarikan kesimpulan. Data yang telah diorganisasikan ke dalam suatu pola dan membuat

kategorinya, maka data diperoleh dengan menggunakan analisis data model Miles dan Hberman yaitu:

1. Reduksi Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan reduksi data yang diperoleh dari wawancara dan obsevasi yaitu dengan menggolongkan, mengarahkan, dan mereduksi data yang dianggap tidak perlu, kemudian dilakukan pengkodean.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan pengumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan data yang dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel, dan struktur yang menggabungkan informasi yang disu sun dalam suatu bentuk sehingga dapat dengan mudah peneliti mengetahui apa saja yang terjadi untuk menarik kesimpulan.

3. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan adalah proses terpenting dan terakhir dilakukan dalam analisis data kualitatif. Kesimpulan yang diambil dapat diuji kebenarannya dan kecocokannya sehingga menunjukkan keadaan yang sebenarnya.⁴⁸

E. Prosedur Penelitian

Secara spesifik, prosedur penelitian kualitatif dapat dijabarkan dalam tujuh langkah penelitian kualitatif yaitu: rumusan masalah, tujuan penelitian,⁴⁹

⁴⁸Effi Aswita Lubis, (2012), *Metode Penelitian Pendidikan*, Medan: Perdana Mulya Sarana, h. 139-140.

⁴⁹Agustinus Bandur, (2014), *Penelitian Kualitatif Metodologi, Desain, & Teknik Analisis Data Dengan NVivo 10*, Jakarta: Mitra Wacana Media, h. 32.

penetapan fokus masalah, pelaksanaan penelitian, pengolahan dan pemaknaan data, pemunculan teori, dan pelaporan hasil penelitian.⁵⁰

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah (Research Question) merupakan salah satu tahap yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Pada tahap ini rumusan penelitian kualitatif ialah memfokuskan tujuan-tujuan khusus penelitian. Namun demikian, rumusan masalah dalam penelitian kualitatif lebih terbuka dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka (open-ended questions) atau pertanyaan-pertanyaan yang lebih umum. Kata Tanya yang digunakan dalam rumusan masalah penelitian kualitatif ialah ‘apa’ dan ‘bagaimana’. Perhatikan contoh rumusan masalah penelitian berikut:

Rumusan masalah yang terlalu umum:

Bagaimana keadaan kepemimpinan di sekolah ini?

Rumusan masalah yang terlalu sempit:

Bagaimana peran kepemimpinan kepala sekolah dalam mengontrol proses pembelajaran di dalam kelas?

Rumusan yang lebih baik:

Bagaimana peran kepemimpinan kepala sekolah sebagai pemimpin instruksional?

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian kualitatif mengindikasikan tujuan untuk mengeksplorasi, memahami, dan menjelaskan gejala utama individu-individu yang hendak diteliti pada setting penelitian tertentu sekaligus untuk memecahkan

⁵⁰Arikunto S, (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 45.

masalah yang hendak diteliti. Secara khusus, Creswell menyediakan beberapa panduan dalam menyusun tujuan penelitian kualitatif, termasuk: (1) gunakan kata-kata kunci seperti mengeksplorasi, menemukan, memahami, mendeskripsikan atau menjelaskan, (2) nyatakan masalah utama yang hendak diteliti dan (3) sebutkan partisipan yang terlibat dalam penelitian.⁵¹

3. Penetapan Fokus Penelitian

Penetapan fokus berarti membatasi kajian. Dengan menetapkan fokus masalah berarti peneliti telah melakukan pembatasan bidang kajian, yang berarti pula membatasi bidang temuan. Menetapkan fokus berarti menetapkan kriteria data penelitian. Dengan pedoman fokus masalah seorang peneliti dapat menetapkan data yang harus dicari. Data yang dikumpulkan hanyalah data yang relevan dengan fokus penelitian. Peneliti dapat mereduksi data yang tidak relevan dengan fokus penelitian. Sebagai catatan bahwa dalam penelitian kualitatif dapat terjadi penetapan fokus penelitian baru dilakukan pada saat peneliti berada di lapangan. Hal itu dapat terjadi bila fokus masalah yang telah dirumuskan secara baik, namun setelah di lapangan tidak mungkin dilakukan penelitian sehingga diubah, diganti, disempurnakan atau dialihkan. Peneliti memiliki peluang untuk menyempurnakan, mengubah, atau menambah fokus penelitian.

4. Pengumpulan Data

Pada tahap ini yang perlu dipenuhi antara lain rancangan atau skenario penelitian, memilih dan menetapkan setting (latar) penelitian, mengurus perijinan, memilih dan menetapkan informan (sumber data), menetapkan strategi dan teknik pengumpulan data, serta menyiapkan sarana dan prasarana penelitian.

⁵¹ Agustinus Bandur, (2014), *Penelitian Kualitatif Metodologi, Desain, & Teknik Analisis Data Dengan NVivo 10*, Jakarta: Mitra Wacana Media, h. 44-48.

Pengumpulan data dilakukan dengan menemui sumber data. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat melakukan pengumpulan data adalah menciptakan hubungan yang baik antara peneliti dengan sumber data. Hal ini terkait dengan teknik pengumpulan data yang akan digunakan misalnya observasi, wawancara atau pengamatan.

5. Pengolahan dan Pemaknaan Data

Pada penelitian yang lain pada umumnya pengolahan data dan pemaknaan data dilakukan setelah data terkumpul atau kegiatan pengumpulan di lapangan dinyatakan selesai. Analisis data kualitatif yang meliputi pengolahan dan pemaknaan data dimulai sejak peneliti memasuki lapangan. Selanjutnya, hal yang sama dilakukan secara kontinyu pada saat pengumpulan sampai akhir kegiatan pengumpulan data secara berulang sampai data jenuh (tidak diperoleh lagi informasi baru). Dalam hal ini, hasil analisis dan pemaknaan data akan berkembang, berubah, dan bergeser sesuai perkembangan dan perubahan data yang ditemukan di lapangan.

6. Pemunculan Teori

Peran teori dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif teori tidak dimanfaatkan untuk membangun kerangka pikir dalam menyusun hipotesis. Penelitian kualitatif bekerja secara induktif dalam rangka menemukan hipotesis. Teori berfungsi sebagai alat dan berfungsi sebagai fungsi tujuan. Teori sebagai alat dimaksudkan bahwa dengan teori yang ada peneliti dapat melengkapi dan menyediakan keterangan terhadap fenomena yang ditemui. Teori sebagai tujuan mengandung makna bahwa temuan penelitian dapat dijadikan suatu teori baru.

7. Pelaporan Hasil Penelitian

Laporan hasil penelitian merupakan bentuk pertanggungjawaban peneliti setelah melakukan kegiatan pengumpulan data penelitian dinyatakan selesai. Dalam konteks yang seperti ini, pelaporan hasil penelitian secara tertulis memiliki nilai guna setidaknya dalam empat hal, yaitu:

- a. Sebagai kelengkapan proses penelitian yang harus dipenuhi oleh para peneliti dalam setiap kegiatan penelitian
- b. Sebagai hasil nyata peneliti dalam merealisasi kajian ilmiah
- c. Sebagai dokumen autentik suatu kegiatan ilmiah yang dapat dikomunikasikan kepada masyarakat ataupun sesama peneliti
- d. Sebagai hasil karya nyata yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan bergantung pada kepentingan peneliti.⁵²

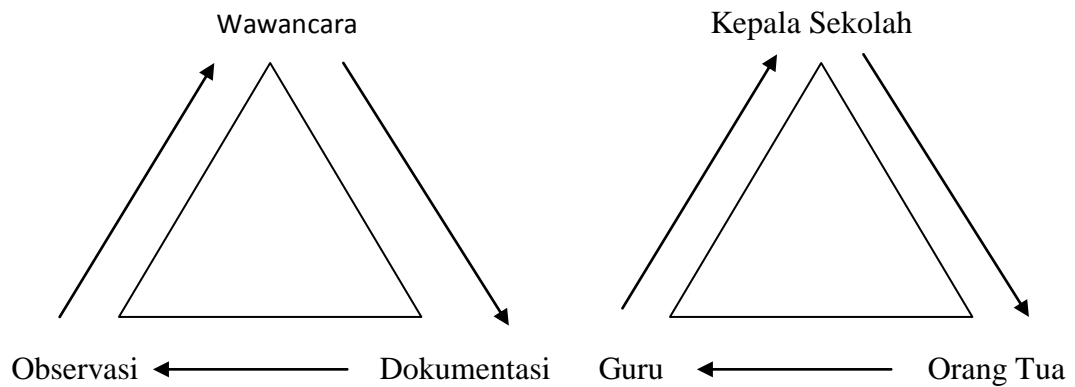
F. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data.

Untuk memeriksa keabsahaan data yang diperoleh dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahaan data yang memanfaatkan sesuatu yang diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data ini. Denzim menyimpulkan ada empat model triangulasi yaitu menggunakan sumber, metode, anggota peneliti dan teori-teori. Triangulasi dilakukan melalui wawancara, observasi langsung. Teknik

⁵² Sukardi, (2003), *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 73.

pengumpulan data yang digunakan akan melengkapi data yang diperoleh melalui data primer.⁵³

Triangulasi yang digunakan ialah membandingkan 3 sumber data dan prosedur data yaitu :



⁵³Lexy J. Moleong, (2013), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung:Remaja Karya, h. 330.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Berdirinya Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai

Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai berdiri dengan tujuan anak lebih difokuskan kepada bidang Agama, hafalan surah-surah, praktek sholat dan meningkatkan akhlakkul karimah. Hal ini juga tidak terlepas dari keinginan ibunda Hj. Zaniar Hafni Syam ibu dari ibunda Dra. Zulfiani Helma, M. Si. Pada tahun 1991 didirikan sebuah pendidikan setingkat pra sekolah yang dulunya di dirikan di rumah ibunda Zaniar pertama kalinya di buka pra sekolah. Mengingat dahulu belum ada lembaga pendidikan setingkat pra sekolah, maka ibunda Zaniar Hafni Syam berkeinginan sendiri untuk mendirikan suatu lembaga pendidikan pra sekolah yang berbasis Islam, sebelumnya ibunda Zaniar bersama teman-temannya membuka sekolah di daerah lain tetapi melihat adanya peluang di lingkungan jalan Pinguin dan sekitarnya belum ada lembaga pendidikan tingkat pra sekolah maka didirikan lah sekolah yang berbasis Islam di jalan Selindit no. 387 Prumnas Mandala lebih tepatnya di rumah ibunda Zulfiani.

Selang 3 tahun berjalannya sekolah maka ibunda memutuskan memindahkan area sekolah ke area yang tidak jauh dari sekolah pertama kali di buka, karena melihat kepercayaan dan banyaknya permintaan masyarakat untuk menyekolahkan anak nya di TK Al Hikmah, maka dipindahkan ke jalan pinguin 12 prumnas mandala. Pada tahun 1993 surat izin hanya berSKkan camat, bentuk bangunan juga hanya memiliki satu ruang kelas, satu perosotan, satu enjottan,

satu papan tulis kapur. Pada tahun 1994 direkrutlah anak ibunda Zaniar Hafni Syam sebagai guru untuk mengajar di RA Al Hikmah. Pada tahun 1995 TK Al Hikmah mulai mengikuti lomba-lomba tingkat TK dan ketika itu mengikuti festival anak sholeh di kecamatan Medan Denai Lalu mendapatkan juara 1, lalu masuk ke tingkat provinsi dan akhirnya mengikuti tingkat nasional di Jakarta meraih Juara II. Beriring jalannya waktu dari tahun ke tahun adanya aturan-aturan baru dari pemerintah mulai tahun 2000an mutu pendidikan pra sekolah di perbaiki/dirubah dari TK menjadi RA .

Kemudian pada tanggal 19 Juli 2010 keluarlah surat izin operasional dari Kementerian Agama Republik Indonesia No. Kd.02.15/4/PP.03.2/399/ yang pertama kalinya. Sejak keluarnya surat izin operasional tersebut Raudhatul Athfal mulai berjalan dengan kondisi bangunan yang sudah permanen yang memiliki 3 Ruang kelas, kantor guru, dan kantor kepala sekolah beberapa meja dan kursi tetapi lantai masih dalam keadaan semen. Pada tahun 2015 keadaan lantai mulai dikeramik dan guru-guru juga bertambah sesuai bertambahnya jumlah murid.

Pada saat ini Raudhatul Athfal Al Hikmah Medan terletak di jalan Pinguin 12 prumnas. Saat ini mempunyai bangunan fisik dan sarana permainan yang memadai dan bisa di katakan lengkap, tetapi sekolah ini sedang dalam proses akreditasi. Saat ini telah berkiprah dalam dunia pendidikan dan mengasuh siswa-siswi dari tahun ketahun dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat sekitar Raudhatul Athfal dengan laju perkembangan yang selalu menerapkan sesuai dengan apa yang telah digariskan dalam visi dan misi Raudhatul Athfal.

2. Visi Raudhatul Athfal Al Hikmah

Menjadikan generasi islami yang sehat, cerdas, komunikatif, kreatif dan berakhlakul karimah.

3. Misi Raudhatul Athfal Al Hikmah

- a. Menumbuhkan pribadi yang taat kepada Allah SWT dan Rasulullah SWT.
- b. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.
- c. Mengembangkan kemampuan bakat dan minat anak agar berprestasi.
- d. Menumbuhkan sikap mandiri, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab.
- e. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- f. Peduli pada lingkungan sekitar di dalam dan di luar sekolah.

4. Tujuan Berdirinya Raudhatul Athfal Al Hikmah

Tujuan berdirinya Raudhatul Athfal Al Hikmah guna untuk membentuk anak usia dini yang beriman, bertanggung jawab kepada ALLAH SWT, berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis. Perkembangan jumlah siswa dari tahun ketahun mengalami peningkatan tetapi untuk 3 tahun belakangan ini menurun dikarenakan pertukaran kepala sekolah dan manajemen yang berubah, artinya pertambahan jumlah siswa sejak tahun berdirinya hingga sekarang berkurang. Ini membuktikan bahwa antusias masyarakat untuk memasukkan anaknya ke Raudhatul Athfal Al Hikmah, dikategorikan belum baik. Untuk menambah kualitas pendidikan, pengajaran dan pendiri Raudhatul Athfal sering mengikut berbagai pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan pemerintah dan melihat perkembangan di sekolah-sekolah lainnya.

5. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan Serta Rencana Pengembangan

Raudhatul Athal Al Hikmah berlokasi di jalan Pinguin 12 Prumnas Mandala Kecamatan Medan Denai. Telah melaksanakan aktivitas pengajaran secara baik dengan melihatkan komponen-komponen yang ada di sekolah ini, mulai dari kepala sekolah, guru, siswa dan komponen-komponen lain yang terlibat dalam kegiatan-kegiatan pengajaran disekolah ini. Maju mundurnya Raudhatul Athfal Al Hikmah erat hubungannya dengan para pendidikan dan pengajaran serta masyarakat disekitarnya. Keadaan guru dan tenaga kependidikan lainnya telah tersedia dengan kualitas yang baik. Raudhatul Athfal Al Hikmah memiliki personil sekolah yang berjumlah 7 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1

Keadaan Personil Sekolah

No	Nama	Jabatan	Kualitas Pendidikan
1.	Hj. Zaniar Hafni Syam	Kepala Yayasan	Aliyah
2.	Zulfitri Yanti, S.Pd	Kepala Sekolah	S-1
3.	Dra. Zulfiani Helma, M.Si	Bendahara	S-2
4.	Lela Suzana, S.Pd	Guru	S-1
5.	Nurbaiti Hasibuan, S.Pd	Guru	S-1
6.	Ihda Safira, A.Md	Guru	S-1
7.	Ika Muslimah	Guru	Aliyah

Kehadiran guru di Raudhatul Athfal Al Hikmah sebagai pendidik adalah kerana jabatan yang memperoleh wewenang dan limpahan tugas juga tanggung jawab pendidikan dari orang tua, dengan asumsi bahwa guru memiliki berbagai kelebihan atau keahlian, baik dalam lapangan kerohanian, pengetahuan, kecakapan maupun pengalaman.

6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tanah Raudhatul Athfal Al Hikmah sepenuhnya milik yayasan. Luas tanah $20 \text{ m}^2 \times 25 \text{ m}^2 = 500 \text{ m}^2$, luas tanah kosong $13 \text{ m}^2 \times 25 \text{ m}^2 = 325 \text{ m}^2$. Dengan halaman depan sekolah yang memiliki pagar yang permanen. Sarana dan prasarana yang dimiliki Raudhatul Athfal sangat besar peranannya dalam upaya mengantarkan anak didik ketingkat pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Siswa tidak akan bisa belajar dengan baik bila sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Al Hikmah tidak memadai. Sebaliknya jika sarana dan prasarana pendidikan Raudhatul Athfal Al Hikmah tidak ada, maka proses belajar mengajar tidak akan kondusif. Adapun sarana dan prasarana yang saat ini dimiliki Raudhatul Athfal Al-Hikmah dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2.

Keadaan Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Al-Mukhlisin

No	Keterangan Gedung	Jumlah	Keadaan	Keterangan
1.	Ruang Kelas	3	2 Baik/ 1 Rusak ringan	
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik	
3.	Ruang Guru	1	Rusak berat	

4.	Mushollah	1	Rusak ringan	
5.	Gudang	1	Rusak ringan	
6.	Ruang Kamar Mandi Kepala	1	Baik	
7.	Ruangan Kamar Mandi Guru	1	Baik	
8.	Halaman/Lapangan Olahraga	1	Baik	
9.	Ruang Kamar Mandi Murid	1	Baik	
10.	Papan Tulis	4	Baik	
11.	Sarana Bermain			
	a. Ayunan Gandeng	1	Baik	
	b. Ayunan perahu	1	Baik	
	c. Ayunan gantung	3	Baik	
	d. Prosotan	1	Baik	
	e. Jungkat jungkit	1	Baik	
	f. Putaran	1	Baik	
	g. Balok	1	Baik	
	h. Bola Warna	300	Baik	
	i. DVD	1	Baik	
	j. Sound System	1	Baik	

	k. Bongkar Pasang	1 Plastik	Baik	
	l. Kartu bergambar Bahasa Inggris dan Indonesia	1 Kotak	Baik	
	m. Boneka	1	Baik	
	n. Pesawat	1	Baik	
	o. Mobil-mobilan	6	Baik	
	p. Kereta apian	1	Baik	
	q. Masak-masakan	1	Baik	

7. Kurikulum Sekolah

Untuk memenuhi amanat undang-undang dan guna mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya, serta tujuan pendidikan sekolah pada khususnya, Raudhatul Athfal Al Hikmah sebagai lembaga pendidikan tingkat pra sekolah perlu melaksanakan kurikulum yang disediakan oleh Kementerian Agama. Melalui kurikulum yang disediakan oleh Kememntrian Agama. Sekolah dapat melaksanakan program pendidikannya sesuai dengan karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu, dalam pengembangannya melibatkan seluruh warga sekolah dengan koordinasi kepada masyarakat sekitar dilingkungan sekitar sekolah. Kegiatan Raudhatul Athfal Al Hikmah dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang ada dengan ketentuan sebagaimana diuraikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3.
Kurikulum Raudhatul Athfal Al Hikmah
Program Semester I

No	Tema	Kompetensi Dasar	Sub Tema	Sub-sub Tema	Alokasi Waktu (Minggu)
1.	Aku Hamba Allah	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1-4.1), (3.2-4.2), (3.3-4.3), (3.4-4.4), (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9), (3.10-	Identitasku	Nama, usia, jenis, kelamin, alamat rumah lengkap	1 Minggu
			Tubuhku	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri	2 Minggu
			Kesukaanku	Makanan & minuman	3 Minggu

		4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15)		yang halal, mainan Dan macam- macam kegiatan	
2.	Keluarga Sakinah	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8,	Anggota Keluargaku	Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman dan bibi	2 Minggu
		2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1- 4.1), (3.2- 4.2), (3.3- 4.3), (3.4- 4.4), (3.5- 4.5), (3.6- 4.6), (3.7- 4.7), (3.8- 4.8), (3.9- 4.9), (3.10- 4.10),	Profesi Anggota Keluarga	Macam- macam pekerjaan	1 Minggu

		(3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15)			
3.	Lingkunganku	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1- 4.1), (3.2- 4.2), (3.3- 4.3), (3.4- 4.4), (3.5- 4.5), (3.6- 4.6), (3.7- 4.7), (3.8- 4.8), (3.9- 4.9), (3.10-	Rumahku	- Fungsi rumah - Bagian-bagian rumah - Jenis peralatan rumah tangga, kursi, meja, tempat tidur, kasur, peralatan makan, lemari es, radio, televisi, kaset, CD, telepon - Fungsi peralatan rumah tangga	2 Minggu
		4.10), (3.11-4.11),		- cara menggunakan peralatan	

		(3.12-4.12),		rumah tangga	
		(3.13-4.13),	Sekolahku	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan orang-orang yang ada di sekolah dan tata tertib di sekolah	1 Minggu
		(3.14-4.14),			
		(3.15-4.15)	Masjidku	- Fungsi masjid - Bagian-bagian masjid - Orang-orang yang ada di masjid - Tata tertib di masjid	1 Minggu
4.	Binatang Ciptaan Allah	1.1,1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5,	Binatang Qurban	- Ibadah haji - Bagian-bagian tubuh binatang	1 Minggu

		2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1-4.1), (3.2-4.2), (3.3-4.3), (3.4-4.4), (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9), (3.10-4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15)		- Manakan, bahaya, manfaat	
		Binatang Peliharaan	-Bagian- bagian tubuh binatang -Makanan, bahaya, manfaat	2 Minggu	
		Bingatang Serangga	-Bagian- bagian tubuh binatang -Makanan, bahaya, manfaat	1 Minggu	
		Binatang Buas	-Bagian- bagian tubuh binatang -Makanan, bahaya, manfaat	1 Minggu	
		JUMLAH			

Program Semester II

No	Tema	Kompetensi Dasar	Sub Tema	Sub-sub Tema	Alokasi Waktu (Minggu)
1.	Tanaman Ciptaan Allah	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1-4.1), (3.2-4.2), (3.3-4.3), (3.4-4.4), (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9), (3.10-4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15)	Tanaman Buah	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman buah - Bagian-bagian tanaman buah - Manfaat tanaman buah - Cara menanam dan merawat tanaman buah 	2 Minggu
			Tanaman Sayur	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman sayur - Bagian-bagian tanaman sayur - Manfaat tanaman sayur - Cara menanam dan merawat 	1 Minggu

				tanaman sayur	
			Tanaman Hias	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman hias - Bagian-bagian tanaman hias - Manfaat tanaman hias - Cara menanam dan merawat tanaman hias 	1 Minggu
			Tanaman Obat	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman obat - Bagian-bagian tanaman obat - Manfaat 	1 Minggu

				tanaman obat - Cara menanam dan merawat tanaman obat	
			Tanaman Umbi-umbian	- Macam-macam tanaman umbi-umbian - Bagian-bagian tanaman umbi-umbian - Manfaat tanaman umbi-umbian - Cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian	1 Minggu
2.	Kendaraan	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1- 4.1), (3.2- 4.2), (3.3- 4.3), (3.4-	Kendaraan di darat	- Jenis kendaraan di darat - Fungsi dan kegunaan - Nama pengemudi - Tempat pemberhentian - Bagian-	2 Minggu

		4.4), (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9), (3.10-4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15)		bagian kendaraan	
			Kendaraan di air	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis kendaraan di air - Fungsi dan kegunaan - Nama pengemudi - Tempat pemberhentian - Bagian-bagian kendaraan 	1 Minggu
			Kendaraan di udara	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis kendaraan di udara - Fungsi dan kegunaan - Nama pengemudi - Tempat pemberhentian - Bagian-bagian kendaraan 	1 Minggu
3.		1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4,	Benda-benda alam	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis benda-benda alam (tanah, air, udara, api, 	2 Minggu
		2.5, 2.6,			

	Alam Semesta	2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1- 4.1), (3.2- 4.2), (3.3- 4.3), (3.4- 4.4), (3.5- 4.5), (3.6- 4.6), (3.7- 4.7), (3.8- 4.8), (3.9- 4.9), (3.10- 4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15)		pasir, batu, besi, emas, perak) - Manfaat benda-benda alam	
			Benda- benda langit	- Jenis benda- benda alam (matahari, bulan, bintang - Manfaat benda-benda langit	1 Minggu
			Gejala alam	- Jenis benda- benda alam (siang, malam, banjir, gunung meletus, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi)	2 Minggu
4.		1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4,	Tanah airku	- Nama negara - Lambang negara	1 Minggu
		2.5, 2.6,		- Presiden dan	

	Negaraku	2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1- 4.1), (3.2- 4.2), (3.3- 4.3), (3.4- 4.4), (3.5- 4.5), (3.6- 4.6), (3.7- 4.7), (3.8- 4.8), (3.9- 4.9), (3.10- 4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15)		wakil presiden - Lagu kebangsaan - Bendera - Pahlawanku	
			Tempat Wisata	- Wisata laut - Pegunungan - Taman - Museum - Kebun binatang	1 Minggu
	JUMLAH				17 Minggu

B. TEMUAN KHUSUS

Deskripsi yang berkenaan dengan hasil penelitian ini, disusun berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Di antara pertanyaan-pertanyaan ataupun masalah-masalah dalam penelitian ini ada dua hal yaitu:

1. Bagaimana permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Hikmah.

Permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan sensori motor anak melalui tangan, kaki atau bagian tubuh lainnya yang melibatkan bagian otot besar ataupun otot kecil anak yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motoriknya. Dari hasil wawancara dengan Kepala sekolah mengatakan:

Permainan engklek ini sudah dilakukan sekitar 5 tahun yang lalu dan mulai di terapkan kembali 1 tahun belakangan ini, saya sebagai kepala sekolah mengarahkan kepada guru-guru dan ikut serta dalam mengajarkan permainan-permainan tradisional engklek ini. Karena permainan tradisional ini sudah dibuat dalam kurikulum pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik kasar anak.⁵⁴

Selaras dengan pernyataan di atas hasil wawancara dengan guru Wali kelas B menyatakan:

Sebagai seorang pendidik saya mengajarkan permainan engklek ini kepada peserta didik. Karena permainan engklek ini jarang sekali di terapkan di sekolah mana pun, dan permainan engklek ini sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka apalagi mereka pada saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat sehingga sangat cocok untuk mengajarkan permainan engklek kepada mereka juga sebagai warisan budaya yang ada di daerah tersebut⁵⁵.

Sejalan dengan pernyataan di atas, selaku guru Pendamping Kelas B menyatakan bahwa:

Saya sudah mengajar sejak tahun 2016 mungkin sekitar 1 tahun lewat yang lalu. Sejak awal saya mengajar sudah pernah di terapkan permainan engklek tersebut di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai. Dengan menerapkan permainan engklek tersebut membantu anak untuk mengembangkan fisik motorik yang ada di dalam tubuh mereka sehingga perkembangan motorik anak akan berkembang secara optimal.⁵⁶

⁵⁴Wawancara dengan kepala sekolah Ibu Zulfitri Yanti, S.Pd. pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 09.00 WIB di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai.

⁵⁵Wawancara dengan guru wali kelas B Ibu Ihda Safira, A.Md. pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al- Hikmah Kecamatan Medan Denai.

⁵⁶Wawancara dengan guru pendamping kelas B Ibu Nurbaity Hasibuan, S.Pd. pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al- Hikmah Kecamatan Medan Denai.

Selaras dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru, maka hasil dari observasi langsung adalah sebagai berikut:⁵⁷

Tabel 4.4
Hasil Observasi Langsung

No.	Nama	Aspek	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSB	BSH
1.	Aliya Najwa Nasution	Semua aspek	Semua indikator			✓	
2.	Aura Syaquinah	Semua aspek	Semua indikator			✓	
3.	Nada Cahaya	Semua aspek	Semua indikator		✓		
4.	Raditiya Arwando Tarigan	Semua aspek	Semua indikator	✓			
5.	Tri Rizki Wibowo	Semua aspek	Semua indikator				✓
6.	Raisyah Maulidia	Semua aspek	Semua indikator				✓
7.	Muhammad Abdurradzak	Semua aspek	Semua indikator				✓
8.	Muhammad Rifqi Arafah Idris	Semua aspek	Semua indikator				✓
9.	Kenzo Rusli	Semua aspek	Semua indikator				✓
10.	Nikita Widiya	Semua aspek	Semua indikator				✓
11.	Neli Amalia	Semua aspek	Semua indikator				✓
12.	Silvia Ayu Putri	Semua aspek	Semua indikator				✓

⁵⁷Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 19-28 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai.

13.	Azyan Zahira	Semua aspek	Semua indikator				✓
-----	--------------	-------------	-----------------	--	--	--	---

Tabel diatas menunjukkan bahwasannya para peserta didik RA Al Hikmah ada yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan. Di sini akan peneliti jabarkan terlihat dari table di atas Aliya Najwa Nasution dan Aura Syaquinah di setiap aspek dan di setiap indikator berkembang sangat baik, Nada Cahaya di setiap aspek dan di setiap indikator mulai berkembang, Raditiya Arwando Tarigan di setiap aspek dan di setiap indikator belum berkembang dikarenakan sangat penakut dan pemalu sudah di ajak bagaimana pun masih saja tidak ingin mengikuti juga tetapi ketika sudah pulang sekolah teman-temannya sudah pulang dia mau bermain engklek dengan sendirinya, dan yang sudah berkembang sesuai harapan ialah Tri Rizki Wibowo, Raisyah Maulidia, Muhammad Abdurradzak, Muhammad Rifqi Arafah Idris, Kenzo Rusli, Nikita Widiya, Neli Amalia, Silvia Ayu Putri, dan Azyan Zahira.

Selain observasi langsung seperti table diatas, ada juga beberapa hasil observasi langsung lainnya seperti berikut:

- Guru membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat kemampuan motorik kasar anak.
- Guru membuat Rencana Pengembangan Pembelajaran Harian.
- Permainan engklek tertulis di dalam Rencana Pengembangan Pembelajaran Harian.
- Permainan engklek sudah tertulis di kurikulum sekolah

Di samping pernyataan yang dikemukakan di atas hasil pengamatan peneliti penggunaan permainan engklek dilaksanakan ialah karena permainan ini

diusulkan oleh satu guru lalu dimusyawarakan kembali bersama-sama dan disepakati oleh kepala sekolah dan guru-guru RA Al Hikmah lainnya.

Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai telah menerapkan permainan engklek selama 5 tahun yang lalu tetapi mulai di terapkan kembali 1 tahun belakangan ini dan dalam pelaksanaanya guru membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik kasar anak dan membuat rencana pembelajaran harian secara tertulis dalam permainan engklek tersebut.

3. Faktor - Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al- Hikmah Kecamatan Medan Denai.

a. Faktor Pendukung dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai.

Banyak faktor- faktor yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak tergantung bagaimana cara guru untuk meningkatkan motorik kasar anak terhadap dalam suatu kegiatan atau permainan. Ada dua faktor yang mendukung motorik kasar anak yaitu :

1). Faktor Kematangan

Faktor kematangan yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari fisik maupun psikis yang telah mencapai kesangupan dalam menjalankan fungsinya.

Kemampuan motorik kasar anak juga dipengaruhi oleh fisik maupun psikis yang ada di dalam dirinya karena faktor- faktor tersebut sangatlah berpengaruh

bagi perkembangan motorik kasar anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu guru pendamping kelas B mengatakan bahwa:

Perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh fisik dan psikis yang ada didalam diri anak, karena fisik dan psikis anak ini memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan motorik kasar anak yang dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak menjadi lebih baik lagi.⁵⁸

Kemudian Ibu guru wali kelas B berpendapat bahwa:

Perkembangan motorik kasar anak terjadi dalam fisik dan psikis anak yang dipengaruhi oleh faktor kematangan yang dapat membentuk fungsi dan organ tubuh anak yang siap untuk melakukan gerakan- gerakan terkoordinasi yang dapat meningkatkan motorik kasar anak.⁵⁹

Dari hasil pengamatan ketika ibu Ihda dan ibu Nurbaity guru kelas B mengajar permainan engklek terlihat bahwa anak-anak sangat menikmati permainan engklek tersebut dan mereka antusias dalam bermain, serta mereka mampu melakukan gerakan-gerakan terkoordinasi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya anak itu ialah seperti melompat dengan satu kaki, melempar dengan tepat, berjingkat dari satu kotak ke kotak lainnya dan seterusnya. Hasil keseluruhan dari lembar observasi ialah hanya ada 3 orang anak di beberapa indikator yang perkembangannya hanya samapai di mulai berkembang tetapi yang lainnya sudah mencapai berkembang sesuai harapan.

2). Faktor Makanan

Faktor makanan yang dimaksud adalah makanan yang bergizi dan seimbang akan memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan tubuh anak yang membantu anak untuk meningkatkan motorik kasar anak sesuai dengan usianya.

⁵⁸Wawancara dengan guru pendamping kelas B Ibu Nurbaity Hasibuan, S.Pd.. pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai.

⁵⁹Wawancara dengan guru wali kelas B Ibu Ihda Safira, A.Md. pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al- Hikmah Kecamatan Medan Denai.

Seperti yang diungkapkan oleh Ibu guru wali kelas B mengatakan bahwa: Perkembangan motorik kasar anak juga di pengaruhi oleh makanan dan gizi anak, kalau anak belum makan ataupun gizinya belum terpenuhi dia akan melakukan permainan engklek dengan lemas dan tidak semangat.⁶⁰

Dari hasil observasi peneliti bahwa makanan yang dibawa oleh anak-anak murid RA Al Hikmah bahwasannya ada yang bergizi dan tidak, dikarenakan dapat dilihat dari makanan tersebut dibawa dari rumah dan makanan cepat saji/instan.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor –faktor pendukung dalam meningkatkan motorik kasar anak di RA Al Hikmah Medan Denai adalah faktor kematangan dan faktor makanan. Karena kedua faktor ini sangat berpengaruh bagi perkembangan motorik kasar anak yang dapat membantu untuk meningkatkan motorik kasar anak sesuai dengan usianya.

b. Faktor Penghambat dalam meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6

Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.

1) Faktor Lingkungan di Sekolah

Faktor lingkungan di sekolah yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari sekitar sekolah baik itu di dalam pagar atau di luar pagar sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu guru Wali kelas B mengatakan:

Faktor lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dengan perkembangan motorik kasar anak yang dapat membantu proses perkembangan

⁶⁰ Wawancara guru wali kelas B Ibu Ihda Safira, A.Md. Pada Tanggal 27 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA AL-Hikmah Kecamatan Medan Denai.

anak melalui kegiatan-kegiatan yang ia lakukan baik di rumah atau di lingkungan sekitarnya.⁶¹

Selaras dengan pernyataan ini Ibu guru pendamping kelas B juga mengatakan:

Lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan motorik kasar anak sehingga peran orang tua lah yang harus memilih lingkungan yang baik agar anak tersebut tidak terjerumus dalam pergaulan yang salah sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang secara baik.⁶²

Ketika peneliti melihat pada saat anak-anak sedang bermain engklek mereka terlihat tidak terlalu focus dikarenakan ada kakak-kakanya atau abang-abangnya yang melihat melalui pagar sekolah sambil memanggil nama mereka, kejadian ini sangat membuat mereka menjadi menghampiri kakak-kakaknya dan akhirnya mereka jadi tidak memperhatikan temannya bermain ini membuat mereka tidak memperhatikan setiap lompatan temannya bermain engklek.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor penghambat dalam meningkatkan motorik kasar anak di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai disebabkan oleh faktor lingkungan, karena lingkungan berperan penting dalam meningkatkan motorik kasar anak, maka tugas guru dan orang tua haruslah mengajarkan kepada mereka dengan kegiatan-kegiatan yang positif sehingga perkembangan anak akan berkembang sesuai yang di harapkan.

2). Faktor Lingkungan Di Rumah

Faktor Lingkungan di rumah yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari sekitar depan rumah atau di sekelilingnya.

⁶¹Wawancara dengan guru wali B Ibu Ihda Safira, A.Md. pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.

⁶²Wawancara dengan guru pendamping B Ibu Nurbaity, S.Pd. pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua dari murid RA Al-Hikmah mengatakan:

Lingkungan dirumah kami tidak mampu membantu untuk perkembangan motorik kasar anak, dikarenakan rumah kami di jalan aspal yang setiap harinya di lewati oleh kendaraan dan untuk bermain di tempat tetangga juga saya tidak berani memberikan izin dikarenakan tidak ada lahan di lingkungan rumahnya, jadi dia hanya bias bermain di sekolah saja.⁶³

Peneliti melihat bahwasannya memang benar lingkungan di rumahnya tidak ada lahan untuk bermain engklek dan kalau sudah sore kadang adit bermain di sekolah.

C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Sesuai dengan fokus masalah yaitu mengenai permainan engklek. Peneliti ingin penelitian ini dapat menjelaskan sekaligus memaparkan data secara menyeluruh dan rinci mengenai permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Maka temuan yang dapat dikemukakan ialah permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun berupa:

1. Peran Guru dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA

Al –Hikmah Medan

Guru merupakan salah satu komponen yang ada dalam proses belajar mengajar, yang ikut dalam meningkatkan motorik kasar anak .Untuk membantu meningkatkan motorik kasar anak, maka yang dapat dilakukan guru adalah

⁶³ Wawancara dengan Ibu Hera orang tua Raditya Arwando Tarigan, pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 12.00 WIB di jalan Rajawali.

- a. Menyediakan peralatan atau lingkungan yang mungkin anak melatih keterampilan motoriknya. Tempat dan alat berlatih keterampilan motorik harus aman.
- b. Memperlakukan anak dengan sama. Jangan membandingkan kemampuan satu anak di depan anak lain karena setiap anak adalah unik. Penguasaan keterampilan motorik seorang anak tak akan sama antara satu anak dengan anak yang lainnya.
- c. Memperkenalkan berbagai jenis keterampilan motorik.
- d. Meningkatkan kesabaran guru karena setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai suatu keterampilan.
- e. Aktivitas fisik yang diberikan ke anak harus bervariasi, yaitu aktivitas untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan badan.
- f. Berilah anak-anak aktivitas fisik yang memungkinkan anak menikmati dan dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai perkembangannya.
- g. Saat melakukan aktivitas fisik yang menempatkan anak bersama beberapa anak lain, maka anak sebaiknya diberi arahan untuk dapat menerima kehadiran dan bekerja sama dengan anak lain.⁶⁴

Dalam perannya guru tersebut haruslah membuat kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak agar mereka terampil dalam kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Dalam pelaksanaannya guru tersebut harus memiliki perencanaan dan penilaian yang efektif, karena perencanaan dan penilaian yang efektif dapat membantu guru untuk melihat perkembangan yang terjadi pada anak tersebut.

Rencana pembelajaran adalah sebuah panduan dan desain kerja guru yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Rencana pembelajaran dibuat untuk membantu guru melakukan proses pembelajaran secara sistematis dan mempermudah guru dalam pelaksanaannya.

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Dengan adanya perencanaan

⁶⁴Bambang Sujiono dkk, (2010), *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas terbuka, h.25.

dan penilaian yang tepat maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sesuai yang di harapkan oleh guru dan orang tua.

2. Faktor- Faktor yang Mendukung dan Menghambat dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai.

Dalam setiap kegiatan pasti ada namanya faktor pendukung dan penghambat dalam suatu kegiatan. Adapun faktor – faktor yang mendukung dalam pelaksanaan meningkatkan motorik kasar anak dan faktor penghambat pelaksanaan dalam meningkatkan motorik kasar anak.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang dapat mendukung motorik kasar anak di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai, yaitu: kematangan dan asupan gizi.

Selanjutnya, hambatan merupakan kesulitan-kesulitan yang di alami anak dalam meningkatkan motorik kasar anak. Adapun faktor penghambat dalam meningkatkan motorik kasar anak di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai yaitu: lingkungan di sekolah dan lingkungan di rumah

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al Hikmah Kecamatan Medan Denai” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai sudah berjalan dengan baik, karena guru sebelum memulai pelajaran sudah membuat rencana pembelajaran harian (RPPH) dan penilaian kepada peserta didik untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dari hari ke hari, sesuai dengan temuan maka yang sudah berkembang sesuai harapan ialah Tri Rizki Wibowo, Raisyah Maulidia, Muhammad Abdurradzak, Muhammad Rifqi Arafah Idris, Kenzo Rusli, Nikita Widiya, Neli Amalia, Silvia Ayu Putri, dan Azyan Zahira, berkembang sangat baik ialah Aliya Najwa Nasution dan Aura Syaquinah, yang mulai berkembang ialah Nada Cahaya, dan yang belum berkembang hanya Raditiya Arwando Tarigan.
2. Faktor pendukung meningkatkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di RA Al Hikmah Medan Denai yaitu: faktor kematangan dan asupan gizi. Dan faktor yang menghambat dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai yaitu: faktor lingkungan di sekolah dan lingkungan di rumah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan tersebut, maka dalam permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

- a. Untuk kepala sekolah seharusnya ikut serta dalam permainan engklek, agar kepala sekolah tahu dalam pelaksanaannya dan penilaian permainan engklek secara langsung.
- b. Kepada guru diharapkan untuk meningkatkan kualitas mengajarnya tentang permainan engklek agar anak tersebut dapat mengenal permainan engklek secara mendalam.
- c. Kepada orang tua diharapkan untuk lebih sering mengajarkan permainan engklek kepada anak agar anak tahu tentang permainan engklek tersebut dan menyediakan pekarangan yang cukup untuk permainan engklek.
- d. Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari rumusan masalah, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisaan data dan keterbatasan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, Muhammad Subhi, 2014, *Anakku Hebat Penuh Bakat (Menemukan Potensi dan Bakat Anak Sejak Usia Dini)*. Solo: Tayiba Media.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitra.
- Asrul, Ahmad Syukri. 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Bandur, Agustinus. 2014. *Penelitian Kualitatif Metodologi, Desain, & Teknik Analisis Data Dengan NVivo 10*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Bukhari. 2000. *Al Jami' Al Shohih Al Bukhari*. Bairut : Dar Al Kutub Al Ilmiyah Jilid 3.
- Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan lain-lain Cetakan ke IV*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Darmayeti, Busri Endang, Halida, (2013), *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PG, PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Departemen Agama RI. 2011. *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jakarta: Diva Press.

- Fadillah, M. 2014. *Endutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. 2010. *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Humanity. 6, 1-41.
- Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Citapustaka Media perintis.
- Khadijah. 2017. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniaati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: prenatalmedia Group.
- Lubis, Effi Aswita. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Mardayani Komang Trisna, Luh Putu Putri Mahadewi, Mutiara Magta. 2016. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kaasr Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi*. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 No. –Tahun 2016.
- Megarisma. “7 Permainan Unik Dunia Seperti Di Indonesia”. Dalam artikel [http://7 Permainan Unik Dunia Seperti Di Indonesia - E-Book.Info.html](http://7%20Permainan%20Unik%20Dunia%20Seperti%20Di%20Indonesia%20-%20E-Book.Info.html). Diakses Pada Tanggal 21 Januari Pukul 18.07 WIB.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muthia,Dian. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Maleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya.
- Narbuko, Cholid, Abu Achmadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan*. Jakarta: Eka Jaya.
- Rahmawati, Eka. 2010. *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Jakarta: Multi Kreasi.
- Rachmawati, Yeni, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sanfiarta Sukses.
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Salim dan Syahrur. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. 2015. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

- Sujiono, Bambang, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universita Terbuka.
- Sitorus, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak usia Dini Jilid I*. Medan: Perdana Publishing.
- Sitorus, Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Shihab, Quraish. 2002. *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Quran*. Jakarta: Lentera.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia dini (Pengatur dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, Martinis, Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini Paud*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Zuhri, Moh., Muqoffin Mochtar, Muqorrobin Misbah. 1994. *Terjemah Ihya' Ulumiddin Jilid 5*. Semarang: CV. Asy Syifa'.

LAMPIRAN 1

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PELAKSANAAN PERMAINAN ENGKLEK

NO	KEGIATAN	HASIL OBSERVASI		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Guru membuat RPPH	✓		
2.	Adanya kegiatan permainan engklek di RPPH.	✓		
3.	Adanya pelaksanaan kegiatan permainan engklek.	✓		
4.	Guru mengajarkan permainan engklek secara langsung.	✓		
5.	Guru mencontohkan cara bermain permainan engklek.	✓		
6.	Guru memuji anak jika ia benar dalam bermain permainan engklek.	✓		
7.	Guru mengajari anak jika anak tidak bisa bermain permainan engklek.	✓		
8.	Melakukan pengulangan permainan agar anak – anak mengingatnya.	✓		
9.	Pelaksanaan permainan engklek dilakukan oleh guru lalu anak mengikutinya.	✓		
10.	Guru mengajarkan permainan engklek setiap hari sabtu.	✓		

11.	Guru menyediakan gacuk pada permainan engklek.	✓		
12.	Guru memberikan penilaian pada permainan engklek.	✓		
13.	Guru melakukan evaluasi pada permainan engklek.	✓		
14.	Guru melaksanakan permainan engklek dengan cara demonstrasi	✓		
15.	Guru mengajarkan permainan engklek secara sederhana dan praktis.	✓		

Lampiran 2

DAFTAR WAWANCARA

Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai

1. Coba ibu ceritakan tentang sejarah sekolah RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai dan siapa pendirinya RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai? Mohon dijelaskan ibu?
2. Apakah visi, misi, dan tujuan sekolah sudah tercapai ibu? Mohon dijelaskan ibu dan sebutkan visi, misi, dan tujuan RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai?
3. Berapa jumlah guru dan murid di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai ibu? Mohon dijelaskan?
4. Bagaimana perkembangan Fisik di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai ibu? Mohon jelaskan?
5. Berapa luas tanah di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai ibu? Mohon jelaskan?
6. Sudah berapa lama ibu menjabat sebagai kepala sekolah di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai? Mohon jelaskan?
7. Sarana apa saja yang ada di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai ibu? Mohon jelaskan?
8. Kurikulum apa saja yang sudah ibu terapkan di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai? Mohon jelaskan?
9. Bagaimana ibu dengan susunan organisasi sekolah? Mohon jelaskan?
10. Sejak kapan permainan engklek di terapkan di sekolah ini ibu? Mohon jelaskan?
11. Mengapa ibu memilih permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak? Mohon jelaskan?
12. Bagaimana peran ibu untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan engklek tersebut? Mohon jelaskan?
13. Apakah ibu mengadakan evaluasi dalam pelaksanaan sistem evaluasi di RA ini? Jika ada mohon jelaskan bagaimana sistem evaluasi itu dilakukan!

Lampiran 3

DAFTAR WAWANCARA

Wawancara dengan Guru RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai.

1. Sudah beberapa lama ibu mengajar di RA AL Hikmah Kecamatan Medan Denai? Mohon jelaskan?
2. Kurikulum apa saja yang sudah ibu terapkan di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai? Mohon jelaskan?
3. Metode apa saja yang ibu ajarkan ke murid-murid RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai? Mohon jelaskan?
4. Bagaimana permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak ibu? Mohon jelaskan?
5. Apakah ada hambatan terhadap permainan engklek motorik kasar anak? Mohon jelaskan?
6. Bagaimana cara ibu untuk meningkatkan permainan engklek terhadap motorik kasar anak? Mohon jelaskan?
7. Apakah ada faktor –faktor lain yang mendukung permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak? Mohon jelaskan?
8. Apakah permainan engklek sangat berpengaruh dalam meningkatkan motorik kasar anak ibu? Mohon jelaskan?
9. Mengapa ibu memilih permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak? Mohon jelaskan?
10. Apa-apa saja kelebihan dan kekurangan dari permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak? Mohon jelaskan?
11. Menurut ibu apakah permainan engklek ini telah efektif diterapkan disekolah ini mohon jelaskan?
12. Apakah ibu melakukan evaluasi dalam pelaksanaan permainan engklek? Jika ada mohon jelaskan bagaimana system evaluasinya?

Lampiran 4

DAFTAR WAWANCARA

Wawancara dengan Orang Tua Murid RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai

1. Apakah menurut ibu ada faktor yang menghambat perkembangan motorik kasar anak dalam permainan engklek? Mohon jelaskan?

Lampiran 5

**INSTRUMEN PENILAIAN ANAK DALAM PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK DI RA AL HIKMAH KECAMATAN MEDAN
DENAI**

Nama Anak : *Agfan Zahira*

Hari/ Tanggal : *Sabtu / 24 Februari 2018*

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1	Berjingkat	Kakinya menekuk 90 derajat atau kurang				✓
		Paha sejajar dengan permukaan tanah				✓
		Tubuh tegak				✓
		Lengan menekuk di bagian siku sambil memegang pinggang				✓
		Mampu berjingkat dua kali berturut-turut				✓
2	Melempar	Saat melempar gacuk lengan arah ke depan				✓
		Gerakan seperti membuang dari atas ke bawah				✓
		Jari – jari membuka ke arah tujuan				✓

		Badan condong ke depan				✓
		Kaki tetap diam				✓
3.	Keseimbangan	Berjingkit dengan satu kaki				✓
		Mendarat dengan kedua kaki secara seimbang				✓

Guru Kelas



(Ihda Safira, A.Md.)

Lampiran 6

DOKUMENTASI PENELITIAN



Guru sedang memberi aturan saat bermain



Anak sedang melakukan suit antar kelompok untuk menentukan kelompok mana pemain pertama



Guru sedang mencontohkan bermain engklek



Guru mendampingi anak ketika mulai bermain



Anak sedang melempar gacuk



Anak saat melakukan permainan engklek dengan kaki satu



Anak saat melakukan permainan engklek dengan kaki dua dan anak saat ingin mengambil gacuk



Gambar engklek dan gacuk

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : RA AL HIKMAH
Semester : II
Hari/Tanggal : Senin/19 Februari 2018
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Subtema/Tema Spesifik : Alam Semesta/Benda-benda Alam/Batu
KD: 1.1-1.2, 2.5-2.6-2.7, 3.10-3.11-3.12-3.15, 4.3-4.10-4.15

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap Salam dan Berdoa
- Membaca Surah Pendek
- Menyanyikan lagu “Good Morning”
- Bercakap-cakap tentang benda-benda alam
- Mengamati gambar batu dengan tekun
- Menanyakan apa manfaat batu dan kegunaannya
- Mewarnai gambar batu dengan bunga
- Bermain Engklek

Alat dan Bahan

- Gambar Batu
- Lembar kerja anak;
- kerayon
- Pecahan keramik dan batu bata

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama \pm 15 menit
- Mengucap salam
- Bernyanyi lagu “ Good Morning “

- Masuk dalam kelas lalu berdoa sebelum belajar
- Membaca surah
- Mendengarkan tema hari ini

B. Inti

- Guru mengajak anak untuk mengamati dan mendengarkan cerita guru
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan macam-macam batu
- Guru bercerita tentang manfaat dan kegunaan nya
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan I : Mewarnai gambar batu dengan bunga
 - Kegiatan II : Menunjukkan warna-warna batu
- Guru menanyakan kepada anak warna apa saja batu itu dan apa manfaat juga kegunaannya
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, lalu anak makan bekalnya dari rumah
- Bermain engklek di luar

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang bermain engklek
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

RENCANA PENILAIAN

Rencana Penilaian		
Program Pengembangan	KD	Indikator
PAI	1.1,3.1, 4.1	- Mempercayai adanya Tuhan - Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Motorik	3.15, 4.15	- Anak dapat mewarnai gambar batu dengan bunga
Sosem	2.5 2.6, 2.7	- Anak terbiasa mengucapkan salam - Anak terbiasa mengikuti aturan
Bahasa	3.11, 4.11	- Anak dapat bertanya dan menjawab tentang tayangan batu
Seni	3.15, 4.15	- Anak menyanyikan lagu "Good Morning"

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Zulfitri Yanti S.Pd.)




Medan, 19 Februari 2018

Guru Kelas


(Ihda Safira)

Peneliti


(Ika Muslimah)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Ika Muslimah
Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 02 Oktober 1996
NIM : 38.14.3.009
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak
Usia Dini (PIAUD)
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Agus Prayetno
Nama Ibu : Desty Riyanti
Alamat Rumah : Jalan Alumunium IV G. Lestari No. 56 Kec. Medan Deli

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri No. 00066553, Tamat Tahun 2008
2. MTs Miftahussalam Medan, Tamat Tahun 2011
3. MA Lab. IAIN SU Medan, Tamat Tahun 2014
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara
Medan Tahun 2018

Medan, Juni 2018

Penulis

Ika Muslimah
NIM. 38.14.3.009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20731 Telp. 6615683 - 6622925 Fax. 6615683,
Email : fitk@uinsu.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Ika Muslimah

NIM : 38143009

Sem/Jur : VIII/PIAUD

No	Penguji	Perbaikan	Paraf
1.	Ramadhan Lubis, M.Ag Nip.19720817 200701 1 051		
2.	Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag NIP. 19670615 200312 2001	Perbaiki Huruf "e" menjadi "é") Atkara fagkleu.	
3.	Zulfahmi Lubis, M.Ag NIP. 19770326 200501 1 006	-Jelaskan lebih rinci Pengumpulan data. -Jelaskan lebih detail menggunakan Triangulasi	
4.	Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag NIP. 19741111 200710 2 002		

Medan, 05 Juli 2018

Sekretaris Sidang

(..... Sapri')



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-1960/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2018
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

13 Februari 2018

Yth. Ka RA Al-Hikmah Kec. Medan Denai

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : IKA MUSLIMAH
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 02 Oktober 1996
NIM : 38143009
Semester/Jurusan : VII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di RA Al-Hikmah Kec. Medan Denai, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

PERMAINAN ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-HIKMAH KECAMATAN MEDAN DENAI T.A. 2017/2018

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
Dekan
Kantor Jurusan PAUD
Fitri Khadijah, M.Ag
NIP: 19650327 200003 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



RA AL HIKMAH MANDALA

Jl. Penguin XII P. Mandala

Kel. Kenangan Baru Kec. Medan Denai

Telp. 082167908454

Kode Pos : 20226

Email : yayasanalhikmahmandala@gmail.com

Nomor : B – 004/YAHM/422/03/2018 Medan, 3 Maret 2018
Lamp : 1 (Satu) Lembar
Hal : Balasan Izin Riset

Kpd Yth:
Ibu Ketua Jurusan PIAUD
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Assalamualaikum wr.wb

Dengan hormat

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Zulfitri Yanti, S.Pd**

Jabatan : Kepala RA Al Hikmah

Jl. Penguin XII P. Mandala Kel. Kenangan Baru Kec. Medan Denai

Menerangkan bahwa :

Nama : **Ika Muslimah**

NIM : 38143009

Sem/Jur : VIII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di RA Al Hikmah Kec. Medan Denai dengan permasalahan dan judul : **“Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018”**. Pada Tanggal 19 Februari s/d 10 Maret 2018.

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih,

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Hormat saya,
Kepala RA Al – HIKMAH

Zulfitri Yanti, S.Pd
